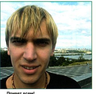


КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
КАК СОЗДАВАЛАСЬ
ОПЕРАЦИЯ
ILENT STORM»
МЕГАПОСТЕРЫ: ВИВИСЕКТОР STAR WARS: BATTLEFRONT
4 ИГРОВЫЕ НАКЛЕЙКИ
CD DVD
№1 В МИРЕ
224 страницы
№ 8 (83) 2004
ИГРОМАНИЯ
МАКСИМУМ ОТ MAX МАКСИМУМА
в разработке
SILENT HILL 4
DUNGEON LORDS
CATWOMAN
в центре внимания
GTA: SAN ANDREAS
BROTHERS IN ARMS
DUNGEON SIEGE 2
СТАЛИНГРАД
вердикт
В ТЫЛУ ВРАГА
GROUND CONTROL 2
THE SUFFERING
часть тиража С 2 CD а часть — С DVD
на CD/DVD
ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: ALESUS AND MORGAN
ОДИССЕЯ КАПИТАНА ДЖЕКА ВОРОБЬЯ
UT 2004: RED ORCHESTRA
ВТОРАЯ МИРОВАЯ НА ДВИЖКЕ UT 2004
C&C: GENERALS: BLITZKRIEG II
«БЛИЦКРИГ» В ПОЛНОМ 3D
РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
• BLADE & SWORD • BREED • CELTIC KINGS 2: THE PUNIC WARS
• COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO • CRYSTAL KEY 2
• KNIGHTS OF THE TEMPLE • LORDS OF THE REALM III
• PAINKILLER • SACRED • SILENT HUNTER II • SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ • SYBERIA 2 • RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD
• SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
СВЫШЕ 350 ИГР
В НОМЕРЕ, НА CD и DVD
обложка: ВИВИСЕКТОР
ВИДЕОНОВОСТИ
• ПОСЛЕДНЯЯ ИНФОРМАЦИЯ О STAR WARS: KOTOR 2, UNREAL 3, THE SIMS 2, NFS UNDERGROUND 2 и S.T.A.L.K.E.R
• ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НА DRIV3R
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
• ПРОКЛАДЫВАЕМ БЕСПРОВОДНУЮ СЕТЬ
• ОБЗОР НОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ AMD
ИГРОСТРОЙ
• ЛАЗЕРНЫЕ ВИНТОВКИ И РЕАКТИВНЫЕ РАНЦЫ В CALL OF DUTY
DEATHMATCH
• РЕМЕЙКИ ПОПУЛЯРНЫХ КАРТ ДЛЯ UT 2004
КИБЕРСПОРТ
• РЕПОРТАЖ С NCPL GRAND FINAL
из первых рук
YOU ARE EMPTY
ВИВИСЕКТОР
www.igromania.ru
9 771560 258002
полезный софт
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЛЬНОЙ АУДИОБИБЛИОТЕКИ
железный цех
ОБЗОР СОВРЕМЕННЫХ MP3-ПЛЕЕРОВ


www.asus.ru
ASUS
Самое мощное решение для обработки графической информации
Графические карты серии AX 800
ASUS AX800 XT/TVD
• ATI Radeon X800 XT
• 256 Мб DDR3
• AGP8X/4X/2X
• S-Video и Composite
• DVI-I
• VGA выход - стандартный 15-контактный D-sub
• 2-й VGA выход
Уникальные функции от ASUS:
• ASUS GameFace™ Live - аудио/видео связь в реальном времени в DirectX приложениях
• ASUS VideoSecurity™ online - постройте собственные системы видеонаблюдения и охраны
• ASUS OnScreen Display - быстрая настройка общих параметров без необходимости приостанавливать игру или фильм
ASUS AX800 PRO/TD
• ATI Radeon X800 PRO
• 256 Мб DDR3
• AGP8X/4X/2X
• S-Video и Composite
• DVI-I
• VGA выход - стандартный 15-контактный D-sub
• 2-й VGA выход
+ Комплект игр
Counter Strike: Condition Zero(CSCZ) и DEUS EX: Invisible War. K
+ высококачественная 300,000-пиксельная веб-камера
ПИРИТ
Тел: (095) 974-32-10
Web: http://www.pirit.ru
Тел: (095) 105-0700
Web: www.oldi.ru
OLDI

ИГРО МАНИЯ



**Привет всем!**

Возможно, кто-то из вас удивлен, увидев на этом месте мою фотографию вместо фотографии Олега Полянского, а кто-то уже обо всем знает, прочитав прошлый выпуск "Почты"... Так или иначе: начиная с этого номера я работаю как главный редактор "Игромании". Став у руля "крупнейшего компьютерно-игрового журнала в России", я приложу максимум усилий к тому, чтобы "**Игромания**" не просто сохранила свой высокий уровень, но и улучшалась с каждым новым номером.

Уже в ближайших номерах вас будут ждать значительные изменения. Например, серьезно модифицируется наш раздел "Мобильные игры". Мобильный рынок растет не по дням, а по часам, и мы, следуя за прогрессом, через один-два номера сделаем рубрику куда более развернутой и насыщенной. Впрочем, одним лишь изменением рубрики все не ограничивается. Уже сейчас мы открыли WAP-сайт "Игромании": настроив на своем мобильнике WAP и зайдя по адресу ***wap.igromania.ru***, вы можете почитать свежие игровые и железные новости, а также скачать логотипы любого журнала нашего издательства.

Мало того, уже в двадцатых числах августа в продаже появится новый журнал нашего ИД — "**Mobi. Мобильная связь**". Без преувеличения скажу, что это совершенно уникальное издание на отечественном рынке. Оно предназначено для всех, кто уже стал гордым владельцем мобильника и теперь хочет знать, что с ним можно делать, кроме как звонить и посылать SMS-ки, и как вообще использовать свой сотовый по максимуму. В журнале вы найдете массу практической информации о мобильных играх и развлечениях, о тарифах, услугах, самих телефонах (а также смартфонах и коммуникаторах), мобильных аксессуарах и вообще о всем том, что так или иначе связано с сотовой связью. Чтобы лучше понять суть нового журнала, переведите взгляд на страницу слева от этой — там находится более подробная информация о Mobi. Со своей же стороны я горячо рекомендую этот журнал всем, кто уже обзавелся мобильником или собирается это сделать в самое ближайшее время.

Покончив с делами дней грядущих, перейдем к свежему номеру. В прошедшем месяце разработчики, похоже, забыли о том, что летом принято отдыхать, — и в наши руки попало несколько отличных игр. Во-первых — ужастик от Тома Холла The Suffering. Мистика, чернуха и насилие — как раз то, чего так не хватает душными августовскими вечерами! Во-вторых — продолжение некогда культового Ground Control. Если вы хотите узнать о том, как в 2004 году должна выглядеть стратегия — непременно обратите внимание на эту игру. Наконец, в-третьих — на прилавках появился долгожданный отечественный хит "В тылу врага". Стратегический размах, тактический простор и кинематографический экшен в одном флаконе! Неудивительно, что эта игра сразу же отхватила две серьезные награды, в том числе непререкаемый знак качества — "Выбор редакции". Подробности — в соответствующей рецензии. Ну и, кроме того, в июле вышло множество не самых хитовых, но безусловно качественных игр, о которых вы прочтете в нашей не по-летнему разросшейся рубрике Rulezz&Suxx.

Также предлагаю обратить самое пристальное внимание на раздел "Полезный софт" в целом и статью "Кодекс благородного грабителя" в частности. Ее автор — Олег Бочаров (личность в российском интернете по меньшей мере легендарная) — подводит итог нашим долгим исканиям на ниве аудиограббинга и дает весьма толковые советы на тему того, как без лишней головной боли перевести свою персональную аудиобиблиотеку в удобный mp3-архив.

Зачитавшись журналом, не забудьте о наших компактах и DVD. Помимо свежих модов, дополнений и прочих полезностей вас определенно должна порадовать полюбившаяся многим "Видеомания". Сегодня в шоу-программе нашего штатного видео-гуру Антона Логвинова захватывающий репортаж о том, как создавалась легендарная "Операция Silent Storm", а также самые свежие кадры из обожаемого народом "Сталкера", напряженно ожидаемой Knights of the Old Republic 2 и (внимание!) Unreal 3. В общем — не пропустите!

Напоследок немного путевых заметок. В начале июля летучий отряд "Игромании" (в составе Олега Ставицкого и вашего покорного слуги) в третий раз за последний год десантировался на территории города-героя Киева. На этот раз нашей целью стали два видных украинских блокбастера — весьма атмосферный "Вивисектор" и ударно-краснознаменный You Are Empty. Полный отчет о поездке вы найдете на страницах нашего флагманского раздела "Из первых рук".

На этом все. Желаю вам ударно провести последний летний месяц и оставляю один на один со свежим номером!

***АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО***
***cumbi@igromania.ru***


# №8 (83) 2004

**РЕДАКЦИЯ**
**Главный редактор**
Александр Кузьменко
**Редакторы**
Алексей Макаренков, Степан Чечулин, Олег Ставицкий, Николай Арсеньев, Николай Пегасов, Антон Логвинов, Игорь Варнавский
**Технический координатор**
Изабелла Шахова
**Корректоры**
Мария Луговская, Людмила Хлобыстова
**Программирование и верстка сайта и дисков**
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова
**Творческо-производственный состав**
Денис Тангалычев, Виктор Расстрыгин, Андрей Александров, Дмитрий Кузнецов
**Арт-директор**
Роман Грынько
**Технолог-верстальщик**
Денис Ганночка
**Дизайнерская группа**
Сергей Ковалев, Денис Недыпич, Марина Грынько, Николай Никашин, Виктор Бодров (дизайнер обложки), Илья Галиев (дизайнер интерфейса CD/DVD), Павел Васин

**ИЗДАТЕЛЬ**
ООО «ТехноМир»
**Генеральный директор**
Азам Даниеров
**Редакционный директор**
Денис Давыдов
**Директор по развитию**
Олег Полянский

**РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ**
игроМедиа
Тел./факс (095) 730-4014
**Менеджеры по рекламе и PR**
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Анна Глотова (anna@igromania.ru)
**PR менеджер**
Николай Фролов (nick@igromania.ru)

**ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ**
ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
тел./факс (095) 912-44-08, 911-29-77
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru), Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru), Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Серьян Смакаев

**ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ**
Евгений Гудошников, Мария Смирнова

**ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ**
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU


**Журналу всегда требуются талантливые авторы.**
**Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на mania@igromania.ru.**




Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

**Цена свободная.**
**Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.**
**Печать компакт-диска: "CD Art"**
**Упакован: ООО "Пак-Пресс",**
**тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548**

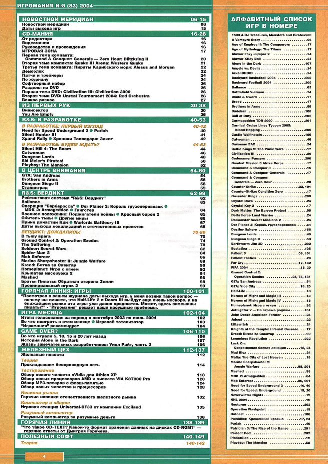




**Тираж 115,000.**


**Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.**







## АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

**Мобильные игры**



**Внекомпьютерные игры**





## РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

**Обложка:**

| | |
|---|---|
| Asustek | 2-я обложка |
| Dina Victoria | 3-я обложка |
| Atlantic Computers | 4-я обложка |

**В номере:**

| | |
|---|---|
| 1С | 23, 39, 43, 69, 73, 77, 85, 87, 89, 95, 97, 111 |
| Автоматизация Софт | 57 |
| Акелла | 07, 09, 11, 13, 33 |
| Бука | 29, 91 |
| КроссМедиа | 215 |
| ЛКИ | 35 |
| Мир фантастики | 66 |
| Новый Диск | 93 |
| Представительство Лейпцигской ярмарки | 15 |
| Руссобит-М | 25, 81, 105, 119 |
| Тайсу | 224 |
| Технолог | 207 |
| Элвис Телеком | 155 |
| Boston PC | 117 |
| Icompex | 55, 63, 65 |
| Media World | 41 |
| Mobi | 02 |
| Nescafe-IMAX | 153 |
| Playmobile | 205 |
| R&K | 123 |
| R-Style | 01 |
| Solvotelekom | 221 |
| ULTRA Computers | 61 |
| Zenon N.S.P. | 169 |



# НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

игры | слухи | россия | индустрия | интересности | слухи

*Ведущий рубрики: Андрей Александров*

## Кровавые будни Моны

АНОНСЫ




Жизнь Моны де ля Фет — восходящей звезды французской оперы, мечтающей о славе примадонны, — была безоблачной до той поры, пока на ее дороге не встал Шроуди ван Кейфер, барон по титулу, вампир по призванию. Мерзкий Шроуди полюбил красавицу всей своей вампирской душой. А любовь вампирская, надо сказать, обычно приводит к весьма плачевным последствиям. Например, в случае с Моной — к заточению возлюбленной в замок и нежному укусу в шейку. Героиня наша, однако, мириться с судьбой напрочь отказалась и, оклемавшись, решила бежать из владений Шроуди, дабы вернуться на родину и продолжить путь к титулу примадонны.

Новый квест **A Vampyre Story** разрабатывается компанией-дебютантом **Autumn Moon Entertainment**, полностью составленной из бывших сотрудников... **LucasArts**! Игра, кстати, выглядит очень многообещающе. Мона, не утратившая свое обаяние и в вампирском обличье, будет путешествовать по Восточной Европе XIX века в компании летучей мыши Фредерика. Для решения многочисленных загадок наша парочка сможет использовать не только кастрюли, осколки стекла, чучела лошадей и прочую квестовую требуху, но и многочисленные магические возможности главной героини. Среди прочих — гипноз и управление погодой.

Привести Мону к ее оперному счастью игроки смогут в октябре 2005 года. ◗

## Konami забивает очередной гол

АНОНСЫ

Осенью этого года стартуют виртуальные матчи на стадионах **Pro Evolution Soccer 4**. В очередной части знаменитого футбольного симулятора от **Konami** упор сделан первым делом на реалистичность. На полях, наконец, появятся судьи (в прошлых частях они присутствовали незримо), действия которых станут еще больше соответствовать поведению их реальных прототипов. Футболисты научатся пачкать форму. Появятся новые движения, а большинство старых "игровых" элементов будет подкорректировано. Не обойдется и без лицензирования новых команд и игроков. Последним, кстати, можно теперь будет наносить травмы, не позволяющие продолжить футбольную карьеру. Серьезного прорыва стоит ожидать и в области искусственного интеллекта. Теперь разработчики не просто работают над повышением разумности компьютерных футболистов, но еще и стараются сделать так, что в поведении лицензированных игроков наблюдались черты, свойственные их реальным прототипам.

Стоит надеяться, что отечественным игрокам победа в Pro Evolution Soccer 4 подсластит неприятный осадок, оставшийся после выступления нашей сборной на EURO 2004. ◗

**СРОЧНО В НОМЕР**

## Второе и третье явления "Матрицы"

*"Мы в **Atari**, конечно, понимаем, что наша первая игра по "Матрице", мягко говоря, не понравилась игровому сообществу. И что сделать проект, соответствующий по уровню эпохальной кинотрилогии, очень сложно — мы тоже понимаем. Однако лицензия стоила кучу денег, да и игроки на слово "Матрица" сбегаются, как котята на консервы. Так что от продолжения **Enter the Matrix**, вернее даже от двух продолжений, вам ну никак не отвертеться"*, — вот вольный пересказ того, что говорил исполнительный директор Atari, **Бруно Боннел**, на одной из прошедших пресс-конференций. О том, как будут выглядеть новые игры про мир-где-живут-люди-батарейки, пока практически ничего не известно. Промелькнула, правда, информация о том, что разработкой займется не **Shiny Entertainment**, а некая сторонняя компания. ◗




## Спасите наши железные души!

АНОНСЫ

В стране России, как известно, существует две беды — дураки и дороги. В стране роботов бед также две — ржавчина и злобный тиран, желающий поработить механизированный народец. От первой напасти население спасается с помощью патентованной смазки Head & Shoulders, а вот бороться со злодеем отрядили железного товарища Родни "Медная Суть" (или "Медная Задница" — перевести с английского фамилию Copperbottom можно и так). На пути к победе ему предстоит пробраться по огромному механическому городу и сразиться со злыми скрипящими машинами, однако Родни это не страшит — он умеет превращать свои части тела в различные технические устройства. Игру **Robots** британская студия **Eurocom Entertainment Software** делает по мотивам одноименного компьютерного мультфильма. Мультик, кстати, режиссирует **Крис Ведж**, работавший в свое время над такой потрясающей картиной, как **"Ледниковый период"**.

Выход игры стоит ожидать в марте следующего года — тогда же, кстати, в широкий прокат выходит одноименный мультфильм. ◗

## Адская битва

АНОНСЫ

Игроиздательство **DreamCatcher Games** готовится к разработке золотой жилы, вскрытой игрой **Painkiller**. Уже в конце этого года на полках магазинов материализуется **Painkiller: Battle out of Hell** — первый масштабный аддон к полюбившемуся многим проекту. В нем героя игры подловят как раз в том месте, где закончился оригинал, и попросят прогуляться еще по одной кампании из десяти одиночных уровней. Во время прогулки, разумеется, будут подготовлены встречи с незнакомыми ранее врагами и боссами, крошить которых придется с помощью обновленного арсенала. Ну а для капризуль, которые предпочитают изничтожению компьютерного противника баталии с живыми людьми и создание собственных игровых уровней, подготовлены редактор карт и весьма внушительная подборка арен для многопользовательского режима.

## Мисс невидимка

АНОНСЫ

Господа! В нашем stealth-бункере сформировался любовный треугольник! Сэм Фишер и Солид Снейк влюбились в свою коллегу. Как зовут обворожительницу, к сожалению, не известно — дамы, занимающиеся проникновением на сверхсекретные объекты, не очень любят распространяться о своих Ф.И.О. Зато мы точно знаем, что красавица явит себя игровому миру уже весной 2005 года одновременно с релизом stealth-экшена **STOLEN**, который разрабатывается студией **Blue 52** и издается компанией **Hip Interactive**. Помимо стандартных для игр подобного жанра путешествий по затемненным местам и подкрадываний к противнику с тыла, в STOLEN будет сделан особый упор на всевозможные хай-тек гаджеты.

Более того, героиня грядущего проекта — банальная воровка! Поэтому о борьбе за светлое будущее цивилизованного человечества, скорее всего, можно забыть.

## Король Артур против Александра Великого

АНОНСЫ

Tin Soldiers: Alexander the Great

Игроиздательство **DreamCatcher Games** готовится к разработке золотой жилы, вскрытой игрой **Painkiller**. Уже в конце этого года на полках магазинов материализуется **Painkiller: Battle out of Hell** — первый масштабный аддон к полюбившемуся многим проекту. В нем героя игры подловят как раз в том месте, где закончился оригинал, и попросят прогуляться еще по одной кампании из десяти одиночных уровней. Во время прогулки, разумеется, будут подготовлены встречи с незнакомыми ранее врагами и боссами, крошить которых придется с помощью обновленного арсенала. Ну а для капризуль, которые предпочитают изничтожению компьютерного противника бата-

King Arthur: Pendragon Chronicles

лии с живыми людьми и создание собственных игровых уровней, подготовлены редактор карт и весьма внушительная подборка арен для многопользовательского режима.

## Глазастые в космосе

АНОНСЫ

Уважаемые герры из немецкой студии **Pixelcage** грозятся к 2007 году завершить постройку игры воистину вселенского масштаба — гибрида космического симулятора и экшена **Dark Matter: The Baryon Project**. Обещаются громадные (длиною до 100 км) корабли, бороздящие сверхдетализованные космические просторы на скоростях до 3000 км/с. В баталиях примет участие до сотни вражеских посудин, каждую из которых можно не только собственноручно стереть в порошок, но и взять на абордаж.

"Наземные" элементы игры также выглядят неплохо. Тут вам и лихо закрученный нелинейный сюжет, и персонажи с четко проработанными характерами, и традиционная RPG-составляющая. При этом, если верить авторитетным источникам, общая стилистика игры будет выдержана в нетипичном для европейских разработчиков аниме-жанре.

Dark Matter: The Baryon Project

Кто из издателей возьмется спонсировать эту игровую стройку века — пока неизвестно.

## Vivendi сокращает штаты

ИНТЕРЕСНОСТИ

**Vivendi Universal Games** совершила поступок, который наверняка добавит головной боли службам занятости, — уволила 350 сотрудников. Шаг этот вынужденный — с денежками у компании совсем плохо, так что сокращение штатов должно пойти на пользу финансовой отчетности. Большинство студий компании лишились части работников, а **Sierra Studios** вообще была распущена. В полном здравии пребывает только "священная корова" — **Blizzard Entertainment**, обижать которую категорически запрещено — могут упасть надои с будущей **World of Warcraft**.

World of Warcraft

СРОЧНО В НОМЕР

## Лукьяненко — это еще и игры

На страницах популярного сервиса **Livejournal** проскользнула информация о том, что неизвестная (пока) компания планирует создать игру по мотивам одного из самых популярных романов Сергея — **"Императоры иллюзий"**. Жанр проекта — RPG. Подробности пока, к сожалению, не разглашаются.

## А Петька снова с нами!



АНОНСЫ

Говорят, что делать слишком много частей одной и той же игры вредно для кармы. Вот, скажем, посмотрите на сценарий, который изваяли сотрудники **"Сатурн плюс"** для пятой части квеста про похождения бравых Петьки и Василия Ивановича Ч. Спокойные времена, когда наши герои покоряли всякие там Америки, закончились. Теперь игра обещает нам метафизические эксперименты, друзей, которые превращаются в Агентов, непонятные сны и прочие нездоровые явления. Для того чтобы разобраться во всех этих безобразиях, придется в очередной раз поднять на уши деревню Гадюкино, скататься с дружественным визитом в логово махновцев, попартизанить в тылах белогвардейцев и так далее — всего предполагается 60 игровых сцен, заполненных несколькими десятками персонажей. Фирменный юмор прилагается.

Петька 5: Конец игры

Это счастье появится на прилавках к концу текущего года. Очень многообещающе выглядит название игры — **"Петька 5: Конец игры"**. Может, и правда — пора уже?

## Чернобыльско-сибирские карлики

ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА

Титул "персонаж месяца" в этот раз мы торжественно присуждаем **карлику-сибиру**, портрет которого вы можете лицезреть рядом с этими строками. Также в этот раз у нас есть утешительный приз, который получает **Калиль Вахитов**, корреспондент издания **"Комсомольская правда"** и (по совместительству) главный карликовед по эту сторону океана. Недавно Калиль опубликовал в своем издании заметку, рассказывавшую про нашего героя и его соплеменников. По его словам, карлики-сибиры жили черт знает сколько тысяч лет назад в районе, где сейчас располагается местечко Тобольское Заболотье. Карлики редко вырастали выше полуметра, обожали вдвадцатером кататься на одной лошади и питались яйцами, отобранными у серых журавлей. Видимо, именно за последнее прегрешение небеса и наслали на сибиров кару, которая прибыла на подконтрольную им территорию в виде то ли глобального похолодания, то ли воинственно настроенного племени. Карлики же в ответ стремительно исчезли. Этот чудесный текст проиллюстрирован... скриншотом из игры **"Сталкер"**!

Появлению изображения из ожидаемой игры в качестве иллюстрации к газетной статье есть два объяснения. Во-первых, это может быть просто случайность — ну надо было сотрудникам издания чем-то проиллюстрировать статью, вот они и взяли карлика-беднягу. Во-вторых, не стоит исключать и вероятность того, что вся эта кутерьма с карликами и журавлиными яйцами была подстроена специально для того, чтобы в очередной раз подогреть интерес к агрессивно раскручиваемой игре — уж слишком оперативной оказалась реакция PR-отдела разработчика.

# Издатели считают продажи

ИНДУСТРИЯ

Здравствуйте, мальчики и девочки! С вами первый выпуск передачи "Занимательная математика с **Atari** и **Take-Two**". Давайте сегодня мы начнем с самых простых арифметических операций. Итак, у Take-Two есть линейка игр **Grand Theft Auto**, продажи которой составили более 30 миллионов копий. Много это или мало? Много, если учитывать, что **Driver** — самая успешная из линеек Atari — разошлась тиражом всего в 12 миллионов экземпляров. Зато, если добавить сюда 5,8 миллионов экземпляров линейки **Test Drive**, 3,8 миллиона экземпляров линейки **V-Rally**, 3,2 миллиона экземпляров **Enter The Matrix**, 2,6 миллиона экземпляров **Fish**, 2,4 миллиона экземпляров **Putt Putt**, а сверху все это присыпать 6,5 миллионами коробок с играми некой спортивной серии **Backyard Sports**, то в итоге получится 36,3 миллиона копий игр хороших и разных, что уже несколько больше 30 миллионов. Однако у Take-Two есть чем на это ответить — суммируем с 30 миллионами копий GTA более 4 миллионов экземпляров первой и второй частей **Max Payne**, более 3 миллионов экземпляров линейки **Spec Ops**, более 3 миллионов экземпляров линейки **Midnight Club** и более 1 миллиона экземпляров **Smugglers Run** и в итоге получаем более 41 миллиона копий игр, большинство из которых, конечно, GTA. А это уже куда круче, чем аналогичный показатель Atari. Однако у последней есть козырь в рукаве — обнародованные ею данные о продажах, за исключением информации по Driver и V-Rally, посчитаны только на территории США и не учитывают результаты остальных территорий. Так что — теоретически, должно получиться больше.

Ну а закончим мы наш выпуск домашним заданием. Посчитайте, какой ущерб понесет экономика США, если 30 миллионов угонщиков вдруг решат одновременно экспроприировать машинку-другую.

# Interplay ищет спасения в онлайне

ИНДУСТРИЯ

Мы предлагаем вашему вниманию очередное прямое включение из больничной палаты, где уже который месяц компания **Interplay** пытается отойти в мир иной. За тот промежуток времени, пока вас не было с нами, у больного случилось два серьезных приступа. Первый произошел тогда, когда не получающие заработную плату сотрудники компании начали обращаться с жалобами в комитет по трудоустройству штата Калифорния. Исполнительный директор Interplay, Эрв Кен, отказался предоставить сотрудникам комитета информацию по зарплате, и на данный момент вся эта кутерьма грозит обернуться серьезным разбирательством в суде. Впрочем, уже через несколько дней у больного произошел второй серьезный приступ, в ходе которого выяснилось, что финансовое положение компании хуже, чем предполагали аналитики. Только за первый квартал 2004 года убытки составили 900 тысяч долларов, прибавившихся к старым многомиллионным долгам.

Впрочем, надежда на спасение компании все-таки остается. К Interplay регулярно водят светил традиционной и не очень медицины,



которые изобретают все более фантастичные методы лечения бедолаги. Так, всего месяц назад в ходу была идея о хирургическом вмешательстве с целью удаления лицензий на несколько популярных игровых проектов и продажи их сторонним издателям. Теперь перешли к нетрадиционной медицине и ищут спонсора, готового выделить денег на финансирование нескольких новых онлайновых проектов **Interplay**, среди которых, кстати, запланирована и игра во вселенной **Fallout**. Считается, что экспансия в онлайн мигом поправит здоровье компании, позволит ей заработать денег и начать выплачивать долги. Верится, если честно, — с трудом.

## Божественные игры

ИНДУСТРИЯ

Боже, храни игровую студию **Digital Praise** и благослови ее жизненный путь! Вместо ненависти к злодеям в их играх будут учить любви к Господу. Здесь нет места монстрам и юнитам, апгрейдам и прокачке. Даже рокет лаунчера, наверное, не будет. Что займет место всего этого добра, пока, правда, неизвестно. Есть только информация о том, что первые две игры от студии-новичка перекликаются с популярнейшим радиошоу **Adventures in Odyssey**, а своей потенциальной аудиторией разработчики считают людей, которым близок христианский образ жизни.

## Страна утренней свежести ждет вас!

ИНДУСТРИЯ

Изрядно позабавили околоигровую общественность представители компании **Taldren**. В далеком прошлом эта контора отметилась несколькими невразумительными играми во вселенной **Star Trek**, потом взялась создавать экшен с RPG-элементами **Black9**, замороженный, правда, в начале этого года. Следом разогнали и саму Taldren. Творческий костяк компании во главе с **Эриком Бетке**, впрочем, не стал впадать в уныние и обратил свой взор в сторону Южной Кореи, на территории которой, по их мнению, должно родиться светлое игровое будущее. Сотрудники Taldren в этом рождении собираются принять непосредственное участие — в ближайшее время они переедут в страну утренней свежести, дабы заняться разработкой онлайновых ролевых игр, в которые здесь, по слухам, играют чуть ли не всем народом. Отхватить свой кусок от столь огромного рынка совсем просто — нужно всего лишь выучить корейский язык, понять местный игроменталитет да сделать проект, который потеснит местных гигантов. Пожелаем удачи смелым миссионерам!

## Она научит нас побеждать

ЛЮДИ

Учителей, как известно, любят далеко не все. Да и за что их любить — за двойки, огромное количество "домашки" и прочие антисоциальные проделки? А вот если бы вашей учительницей была фотомодель **Брук Берк**, девушка в высшей степени очаровательная и сексуальная, то вы бы ее обязательно полюбили, правда? Так ликуйте же — теперь Брук предстанет перед нами в этой ипостаси. В **Need for Speed Underground 2** красавица сыграет роль Рэйчел — девушки, занимающейся организацией уличных гонок и помогающей игрокам разобраться в игре.

Первые пробы в учительской роли пройдут уже в конце этого года, одновременно с релизом игры. Спонсоры всего этого счастья — компания **Electronic Arts** и ее тугой кошелек.

Брук Берк

Brooke Burke

## А пока читайте книги

ИНТЕРЕСНОСТИ

Подарки, как известно, бывают трех видов: хорошие, плохие и книги. Компания **LucasArts** пока что расщедрилась на два пункта из вышеуказанного списка. Первым у нас идет подарок плохой. Те, кто ждал выхода экшена **Star Wars: Republic Commando** златолистой осенью, могут начинать разочаровываться — игрой нас порадуют не раньше начала 2005 года.

Следом за подарком плохим последовал... нет, не подарок хороший, а книга. В начале все той же осени желающие смогут пополнить свои библиотечки фантастическим опусом **Star Wars: Republic Commando — Hard Contact** за авторством **Карен Тревисс**. Буквы, слова и предложения на страницах этой книги, разумеется, разместятся в строгом соответствии с сюжетом одноименной игры.

Остается надеяться, что хороший подарок от LucasArts также не заставит себя ждать и Star Wars: Republic Commando окажется проектом не только необычным и долгожданным, но еще и очень интересным.

Star Wars: Republic Commando

## Ван Хельсинг не для нас

ИНТЕРЕСНОСТИ

На антиконсольном фронте с треском пал еще один бастион. Мега-компания "1С" объявила о намерении освоить отечественный рынок приставочных игр. Пробный шар уже на пути к лузе — у **Vivendi Universal Games** куплены права на издание экшена **Van Helsing**, созданного по мотивам одноименного фильма. На полную локализацию рассчитывать пока не стоит — "1С" издаст английскую версию проекта в "адаптированной" упаковке с русским руководством.

О дате выхода Van Helsing (равно как и о дальнейших "приставочных" планах "1С") на момент сдачи номера ничего не известно.

Van Helsing

# Обновление вражеских тылов

ИНТЕРЕСНОСТИ

Как только **"В тылу врага"** десантировались первые геймеры, дружный издательско-разработческий коллектив объявил о том, что собирается всячески поддерживать героев и регулярно забрасывать за линию фронта посылки с обновлениями для игры. Самым первым отправится "Multiplayer Upgrade", который добавит в игру поддержку **GameSpy Arcade** и дополнительный многопользовательский режим. О том, что последует дальше, пока не известно, но будем надеяться, что ребята из **Best Way** порадуют игроков и однопользовательскими дополнениями.




# Игры от американской армии

ИНТЕРЕСНОСТИ

Армия США, сверкая саперными лопатками, продолжает окапываться на компьютерно-игровом плацдарме. Что ни месяц — то вести о новых успехах. На этот раз аж в количестве трех штук. Во-первых, морская пехота провела стремительный марш-бросок и водрузила свой флаг над офисом компании **Destineer**. Теперь его обитателям предстоит создать специальную версию тактического экшена **Close Combat: First to Fight**, которая будет использоваться для тренировки бравых морпехов. Во-вторых, группа подразделений под кодовым названием **America's Army** продолжает преуспевать на агитационном фронте. Для того чтобы привить любовь к американской армии еще большему количеству геймеров, было решено провести основательное техническое перевооружение. Так, уже в самое ближайшее время America's Army получит в свое распоряжение графический движок от **Unreal Tournament 2004**. Не за горами и переход на суперсовременный **Unreal Engine 3**, после которого интерактивная агитка засверкает 64-битным цветом, шейдерами третьей версии и прочими прелестями, которые, безо всякого сомнения, самым положительным образом

## Одной строкой...

**Valve Software** планирует в ближайшие недели начать открытый бета-тест **Counter-Strike Source** — многопользовательской составляющей игры **Half-Life 2**, основанной на концепции старичка **Counter-Strike**.

**Microsoft** перенесла выход игры **Dungeon Siege II** на весну 2005 года.

**Ubisoft** решила задержать выход симулятора подводной лодки **Silent Hunter III** для того, чтобы доработать систему создания динамических кампаний.

Компания **"Руссобит-М"** издаст в России локализованную версию **Myst 4: Revelation**.

На **QuakeCon 2004**, которая пройдет 12-14 августа, состоится первый в истории чемпионат по игре в **Doom 3**.

Правительство Северной Кореи высказало свое недовольство игрой **Tom Clancy's Ghost Recon 2**, где их страна выступает в роли агрессора.

Появились слухи о том, что идут работы над третьей частью **Postal**.

Легендарному экшену **Quake** исполнилось восемь лет.

На PC будет портирована **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** — одна из самых успешных игр на платформе Xbox.

Игра **Driv3r** выйдет на PC не раньше осени 2004 года.

повлияют на патриотизм американских призывников.

Тыловые службы тоже стараются не отставать от своих товарищей. Так, стало известно о наличии у армии США еще одной собственной игровой студии, расположенной в Северной Каролине и направленной на разработку "рекламных" игр. Возглавляет студию **Джерри Хенеган** — человек, успевший и на "Апаче" полетать, и игровым продюсером в небезызвестной **Red Storm** поработать. Джерри очень тепло отзывается о своем новом рабочем месте — ведь здесь можно растрачивать огромные бюджеты и совершенно не задумываться о продажах. Будем надеяться, что игры от новой студии также удостоятся исключительно теплых слов.

## Альтернативный Сталинград

ИНТЕРЕСНОСТИ

Компания **DTF Games** объявила военно-исторический конкурс, приуроченный к скорому выходу игры **"Сталинград"** (читайте о проекте в нашем "Центре внимания"). Участникам конкурса предлагается представить себя в роли творцов альтернативной истории и написать короткое, но обоснованное эссе на одну из трех следующих тем: *1. Что было бы, если бы немецкие войска полностью захватили Сталинград в ходе сентябрьского штурма города? 2. Что было бы, если бы немцы, поняв бесплодность кровопролитных уличных боев, отвели войска с территории Сталинграда и заняли оборону в большой излучине Дона? 3. Что было бы, если бы танковая группировка Манштейна прорвалась к окруженной 6-й армии в ходе операции "Зимняя гроза"?* Жюри, состоящее сплошь из знатоков военной истории, до 1 сентября сего года будет ожидать ответов на электроадрес ***konkurs@stalingrad-game.ru***. Тройка победителей, разумеется, получит ценные призы.

Кстати, а никто не хочет попробовать предсказать — каким будет следующий проект DTF Games? Уж не стратегией ли по придуманной конкурсантами альтернативной истории Сталинградской битвы?

Сталинград

## И будет Орловский вам петь по ночам

ИНТЕРЕСНОСТИ

Спешите видеть! А вернее — слышать. На одной веб-странице, благодаря усилиям организационного комитета **Конференции разработчиков компьютерных игр (КРИ)**, собрались голоса практически всех гуру отечественной игровой промышленности. Мирошников, Кранк, Орловский, Епишин и многие другие нашепчут вам познавательные доклады с КРИ-2004, посвященные самым разнообразным темам — от организации аутсортинга до того, как довести успешность своего проекта до уровня **"Ил-2 Штурмовик"**.

Так что, если вы разрабатываете игры или планируете в ближайшее время заняться этим интересным делом, обязательно посетите ***www.kri-conf.ru/index.php?type=records*** — место, где, собственно, и собрались эти чудесные Голоса.

## Все хотят быть рекордсменами

СКАНДАЛЫ

Есть в нашей вселенной, значит, организация **Twin Galaxies**, которая с древнего 1981 года занимается статистикой в области видеоигр. И удумала эта компания выпустить **"Официальную книгу мировых рекордов, установленных в видеоиграх и пинболе" (Official Video Game & Pinball Book of World Records)**. Книга наверняка станет очень популярной, цитировать ее будут крупнейшие издания со всех концов света, так что нет ничего странного в том, что все игровые компании спят и видят свое имя на страницах этого бестселлера. А проснувшись, начинают выдумывать способы своего туда попадания.

Вот, к примеру, **NovaLogic** очень рассчитывает на свой свежий экшен **Joint Operations**, который недавно собрал аж 160 игроков на одной карте, что, по мнению компании, является самым настоящим рекордом. О событии сем тут же было растрезвонено по миру. Доложили и Twin Galaxies, специалисты которой официально зафиксировали достижение.

PlanetSide

Вот только, на беду NovaLogic, после прочтения пресс-релиза о "подвиге" Joint Operations попасть в книжку-с-рекордами захотела и компания **Sony Online Entertainment**. В арсенале у нее есть чудо-зверь **PlanetSide**, для которого полторы сотни игроков на карте является не достижением, а самой что ни на есть трагедией — даже в самый скучный день здесь обитает по 500 человек, а в наиболее масштабных баталиях количество участников нередко зашкаливает за пару-тройку тысяч. Об этом обстоятельстве обиженный гигант и сообщил Twin Galaxies, сотрудники которой обещали внимательно изучить обе заявки и вынести наиболее справедливое решение.

# Судный день

СКАНДАЛЫ



Pro Evolution Soccer 4

В июле атмосфера в игровой индустрии чем-то напоминала затхлый воздух советской коммуналки, в которую заселили несовместимых друг с другом соседей. Вот в коридоре, например, **Konami** отправила в глубокий судебный нокаут **Французскую футбольную федерацию**, которая еще в 2001 году удумала приставать с претензиями о незаконном использовании ее торговых марок в игре **Pro Evolution Soccer** и требовать выдворения проштрафившегося проекта с французского рынка. Чулан — единственное тихое место в квартире — оккупировало издательство **Midway Games**, сочиняющее текст судебного иска к компании **Sony Ericsson**. Последняя проштрафилась тем, что выпустила для своих телефонов игру-стрелялку, в которой угадывались черты разработанного Midway еще в прошлом столетии проекта **Defender**. Теперь обиженное издательство скрипит ручкой, излагая на бумаге свои требования: а) восстановить справедливость, б) отсудить у Sony Ericsson кучу денег. Наконец, на лестничной клетке **Nintendo** ведет нервный разговор с некой некоммерческой организацией **Electronic Frontier Foundation**, которая в рамках акции Patent Busting пытается оспорить патент японской компании на эмуляцию портативных игровых систем, использующийся, по их мнению, для борьбы с конкурентами.

Мы будем продолжать следить за ситуацией и обязательно сообщим вам, если еще кто-нибудь из соседей-разработчиков решит выяснить отношения.

# А Алекс Ди тут не при чем

СЛУХИ

Помните, пару месяцев назад в "Меридиане" был опубликован слух о том, что очередное продолжение **Deus Ex**, возможно, будет консольным многопользовательским экшеном? Так вот, панику, похоже, можно отменять — по информации весьма авторитетных источников, проект такой действительно был, но издатель его благоразумно отменил. Полностью ставить крест на **Deus Ex: Clan Wars** (именно так называлось это приставочно-многопользовательское чудо), однако, тоже не стали: игре дали новое имя — **Snowblind**. Игроку предстоит встать во главе отряда биомодифицированных коммандос, которые приведут страну в порядок. Зато известно, что в Snowblind будет джентльменский набор настоящего тактического экшена: командный интерфейс, огромное количество оружия и спецсредств, управляемая техника и прочее добро.

Deus Ex 2

Впрочем, несмотря на все ухищрения, полностью очистить Snowblind от влияния Deus Ex не удалось — местами попадаются отдельные коряги. Так, например, никуда не делись почитаемые в семействе Дентонов биомоды. Общая атмосфера также обещает быть похожей на Deus Ex.

За разработку Snowblind отвечает студия **Crystal Dynamics**, консультации которой оказывает сам **Уоррен Спектор**. Релиз, по некоторым данным, состоится уже в конце этого года сразу на трех платформах: PC, PlayStation 2 и Xbox.











# ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "**ХИТ**".

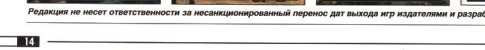
| Название | Издатель | Разработчик | Рейтинг ожидаемости* |
|---|---|---|---|
| **Август** | | | |
| Codename: Panzers | CDV Software | Stormregion | 80% |
| D-Day | Monte Cristo | Digital Reality | 80% |
| Doom 3 | Activision | Id Softwarte | ХИТ |
| Madden NFL 2005 | EA Sports | Tiburon | 60% |
| Street RacingSyndicate | Namco Hometek | Namco Hometek | 70% |
| **Сентябрь** | | | |
| Adventures of Sherlock Holmes:The Silver Earring | Digital Jesters | Frogwares | 60% |
| Creature Conflict: The Clan Wars | Cenega Publishing | Mithis Games / Grandpace | 50% |
| EverQuest II | Sony Online Entertainment | Sony Online Entertainment | 80% |
| Full Spectrum Warrior | THQ | Pandemic Studios | 90% |
| Half-Life 2 | Vivendi Universal Games | Valve Software | ХИТ |
| Juiced | Acclaim Entertainment | Juice Games | 60% |
| Myst 4: Revelation | Ubisoft | Ubisoft Montreal | 90% |
| Port Royale 2 | Take 2 Interactive Deutschland | Ascaron Entertainment | 70% |
| Rome: Total War | Activision | The Creative Assembly | 80% |
| ShellShock: Nam '67 | Eidos Interactive | Guerilla Games | 80% |
| Star Wars: Battlefront | LucasArts Entertainment | Pandemic Studios | 80% |
| Supreme Ruler 2010 | Strategy First | BattleGoat Studios | 60% |
| Xpand Rally | — | Techland | 70% |
| **Октябрь** | | | |
| BloodRayne 2 | Majesco | Terminal Reality | ХИТ |
| Brothers in Arms | Ubisoft | Gearbox Software | 70% |
| Hidden & Dangerous 2:Sabre Squadron | Take 2 Interactive | Illusion Softworks | 70% |
| Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude | Vivendi Universal Games | / High Voltage Software | 70% |
| Men of Valor | Vivendi Universal Games | 2015, Inc | 80% |
| Nexus: The Jupiter Incident | HD Interactive | Mithis Games | 50% |
| Starsky & Hutch 2 | Empire Interactive | Mind's Eye Productions | 80% |
| Teenage Mutant Ninja Turtles 2 | Konami Digital Entertainment | Konami Digital Entertainment | 70% |
| The Fall: Last Days of Gaia | — | Silver Style Entertainment | 90% |
| Warhammer 40.000: Dawn of War | THQ | Relic Entertainment | 60% |
| **Ноябрь** | | | |
| Alexander the Great | Deep Silver | Meridian93 | 70% |
| Axis & Allies: RTS | Atari | TimeGate Studios | 70% |
| Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay | Vivendi Universal Games | Starbreeze Studios/ Tigon Studios | 80% |
| RollerCoaster Tycoon 3 | Atari | Frontier Developments | 80% |
| Sentinel: Descendants in Time | The Adventure Company | Detalion | 70% |
| Sid Meier's Pirates! | Atari | Firaxis Games | ХИТ |
| The Incredibles | THQ | Heavy Iron Studios | 70% |
| Tom Clancy's Ghost Recon 2 | Ubisoft | Red Storm Entertainment | 90% |
| **Ушли на "золото"** Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала. | | | |
| ShellShock: Nam '67 | Eidos Interactive | Guerilla Games | 80% |

Doom 3

Shellshock Nam'67

Panzers

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay



*Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.*

## Command & Conquer 3 жив?

СЛУХИ

За появление слухов о возрождении легендарной серии Command & Conquer все мы должны благодарить таинственный юнит, носящий имя Scrin Primal. Только зверюга эта уютно пристроилась на телезкране, демонстрировавшем концепт-арт для **Command & Conquer 3**, как вдруг откуда-то появился вооруженный фотоаппаратом злодей-шпион и заснял бедняжку. Некоторое время спустя фотография появилась на сайте **PlanetCNC**, и поклонники серии тут же завыли с такой силой, что инициировали пробуждение сотрудников **Electronic Arts** от информационной спячки. Сам **Адам Исгрин** явился к фанатам, дабы разъяснить несколько моментов. Арт, выложенный на PlanetCNC, демонстрирует один из возможных вариантов будущего игровой вселенной. Вариант этот пока не утвержден окончательно, так что, возможно, мы и не увидим бедолагу Scrin Primal в финальной версии игры. Про планы компании насчет выпуска новой игры Алан не сказал ничего конкретного, но, судя по его тону, ждать Command & Conquer 3 нам все-таки стоит.

## И еще несколько слов о роботах

АНОНСЫ




Ур-ра, господа! Американ МакГи вернулся! После шокирующей игры **American McGee's Alice** и не дожившего до релиза **American McGee's Oz**, Великий и Ужасный перебрался под зонтик издательства **Enlight Software**. Здесь Американ будет продюсировать разрабатываемый студией **MercurySteam** экшен **Scrapland** (название, скорее всего, доживает в своем нынешнем обличье последние дни — на официальном сайте игры уже красуется плашка *American McGee presents*). Проект, напомним, расскажет о громадном городе-астероиде, заселенном роботами всех форм и расцветок. Одушевленных железяк здесь кто-то обижает и периодически убивает. Разоблачить злодея и надрать ему алюминиевые уши предлагается роботу-сыщику по имени D-Tritus, управлять которым, разумеется, будет игрок. Чтобы процесс разоблачения и надирания не оказался чересчур скучным, разработчики подготовили несколько "дежурных фишек". Так, наш герой принадлежит к славной породе трансформеров и умеет принимать одно из 15 обличий, что поможет ему выжить в трудных ситуациях. Сюжет обещают сделать нелинейным, с кучей развилок и необязательных заданий.

Ну а насладиться всей этой цельнометаллической радостью можно будет предположительно уже в конце 2004 года.

## Выпускной с "Игроманией"

СОБЫТИЯ

Как известно, после горячих выпускных экзаменов в школах по всей стране проходят выпускные вечера. Мы решили не оставлять данные мероприятия без должного внимания — наш выбор пал на "Выпускной бал в ЦСКА"!

Полавших в ночь с 25 на 26 июня на выпускной бал в ЦСКА молодых людей встречали стенды с журналами **"Игромания"**, **"ЛКИ"** и **"Мир фантастики"**. Там же находились призы и столы с компьютерами. Здесь проходили битвы по CS 1.6 между выпускниками и женской командой flashback{female}. Дальше — больше. Пройдя в сам манеж ЦСКА, где проходило шоу, можно было увидеть следующее — сцена была в буквальном смысле увешана тематическими баннерами. Позже на ней появились поп звезды — "Лицей", "Данко", "Ночные снайперы", "НеПара", "МАРА", "Блестящие", Жанна Фриске, "Рефлекс", "NeverGreen" и другие. А между выступлениями поп-див мы проводили розыгрыши. Хочется поблагодарить компании **Digitex**, **MC Entertainment** и **развлекательный центр "Кинопленс" на Ленинском**, которые предоставили призы. Главный сюрприз — компьютер от компании **ULTRA Computers** — получил самый маленький выпускник!

# CD-МАНИЯ

E-MAIL РУБРИКИ: CDMANIA@IGROMANIA.RU

## ОТ РЕДАКТОРА

***Всем привет!***




Итак, прошел месяц, и мы снова спешим порадовать вас самыми интересными дополнениями, увлекательными модификациями и полезными программами. Разумеется, как всегда впереди гордо шагают темы компактов и DVD. О них и расскажем. Перво-наперво обратите внимание на первую тему компакта для **C&C: Generals — Blitzkrieg II**. В общем-то, название мода говорит само за себя. Да-да, знакомый до последнего деревца **C&C: Generals** превращается в самый натуральный "**Блицкриг**", только в полном 3D. Вместо современных танков и самолетов вас ждут "Т-34" и "Пантеры". Второй темой компакта стала модификация для "старичка" **Quake III — Western Quake**. Лихие перестрелки на револьверах, пробежки по прериям под палящим солнцем — все это ждет вас в этом моде. Ну и третьей темой компакта у нас стала модификация **Alexus and Morgan** для "**Пиратов Карибского моря**". То, чего так долго ждали поклонники этого морского эпоса наконец-то свершилось: полная свобода действий, новый сюжет, огромный мир, доступный для исследования, и захватывающие приключения ждут вас в этом моде! Темы DVD в этот раз представлены двумя отменными модификациями. Первая — **Civilization 3000**. Как вы помните, этот мод должен был появиться на предыдущем DVD, но из-за нехватки места нам пришлось перенести его на этот. Вторая тема DVD — **Unreal Tournament 2004: Red Orchestra**. Вторая мировая война на движке UT2004 смотрится просто великолепно! Отменная графика и увлекательный геймплей не дадут вам заскучать.

Кроме того, конечно, как всегда вас ждут самые свежие и необходимые патчи, ворох обоев для рабочего стола и так далее. В общем, скучать не придется.

Удачи!

***Степан Чечулин***
*редактор CD и DVD.*

## ВИДЕОМАНИЯ

***Приветствую!***

Разделавшись, наконец, с E3 (еще раз спасибо за отзывы!), коллектив "Видеомании" ринулся к новым проектам (неужели вы думали, что нас хватит лишь на репортажи?!). В этом номере вы увидите плод совместного творчества "**Игромании**" и компании **Nival Interactive** — фильм, рассказывающий о том, как создавалась одна из самых популярных российских игр — ***"Операция Silent Storm"***, а также еще более успешный аддон к ней под названием ***"Часовые"***. Мы опять в роли первопроходцев — никто в нашей стране ничем подобным еще не занимался. Наша команда буквально поселилась в компании на несколько дней, поочередно отрывая разработчиков от работы над новыми проектами. По нашей просьбе они подняли десятки гигабайт рабочих материалов, вспоминали, "как это было", и вместе с нами смеялись над первыми версиями игры. Очень надеемся, что результат этих совместных усилий придется вам по вкусу.

Содержание видеоновостей раскрывать не стану по одной простой причине — пока пишутся эти строки, оно еще уточняется. Скажу лишь, что вас снова ждут эксклюзивные интервью отечественных разработчиков и не менее эксклюзивные кадры из наших игр. Кстати, приносим свои извинения за отсутствие кадров из ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** в прошлом выпуске — мы не успели получить новые фрагменты из игры к сроку. Зато на этот раз вы новый ролик увидите, а владельцы DVD, возможно, даже не один.

Но это еще не все — с этого номера стартует новая рубрика с длинным, но понятным названием — **Pre-портвью.** Отныне мы будем давать своеобразные видеоревью игр, уже вышедших на консолях, но еще не добравшихся до PC. Ведь всегда хочется взглянуть на грядущие хиты через призму не только трейлеров, но и настоящего геймплея. Кроме того, это помогает скорректировать ожидания — не всегда, кстати, оправданные. Собственно, пользу от рубрики вы ощутите сразу, ибо в этом номере мы расскажем горькую правду о горячо ожидаемом ***Driv3R***, который появится на PC лишь в сентябре, но уже успел разочаровать миллионы игроков во всем мире. Возможно, Driv3r — не единственная игра, которая появится в этой рубрике, но пусть это будет для вас сюрпризом. Или не будет. Кстати, владельцам CD просьба не беспокоиться — из-за озвученных уже проблем с местом эти материалы к ним не попадут.

Как всегда, ждем ваших отзывов на ***video@igromania.ru***. Традиционная просьба к владельцам обычных CD-приводов — не пишите, пожалуйста, что вам хочется более хорошего качества. Делаем, что можем, а места на CD и так постоянно не хватает.

Удачи!

***Антон Логвинов,***
*редактор "Видеомании".*

## РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

**Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD и DVD "Игромании", а также на сайтах *www.igromania.ru* и *www.lki.ru*.**

## ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика "CD-мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на **июльских** компакт-дисках и на DVD-диске "**Игромании**". На самих CD и DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

Компакты и DVD базируются на уникальном движке, обладают оригинальным интерфейсом, который каждый месяц изменяется, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки.

Поддерживается вывод текста на принтер и сохранение в форматах **rtf** и **txt**. Поддерживается возможность просмотра всех картинок на компакте в режиме слайд-шоу.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD и DVD, круглосуточно действует ящик ***cdmania@igromania.ru***. Особенно будем рады, если вы напишете нам о том, что бы вы хотели увидеть в "Игровой зоне".

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из **июньского** номера "Лучших компьютерных игр" (с ушастой эльфийкой из Sacred на обложке).

***Руководства и прохождения:*** **Blade & Sword ■ Breed ■ Celtic Kings 2: The Punic Wars ■ Crystal Key 2 ■ Counter-Strike: Condition Zero ■ Knights of the Temple: Infernal Crusade ■ Painkiller: Крещенный кровью ■ Sacred ■ Silent Storm: Часовые ■ Silent Hunter II ■ Syberia 2 ■ Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword ■ Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow**

***Руководство*:** **Lords of the Realm III**

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии, а именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

На CD/DVD **СЕНТЯБРЬСКОГО** и **ОКТЯБРЬСКОГО** номеров "Игромании" ожидаются материалы, которые будут предоставлены соответственно **июльским** и **августовским** номерами журнала "Лучшие компьютерные игры" (на их обложках, которые вы видите здесь же, — True Crime и Thief: Deadly Shadows).

***"Лучшие компьютерные игры" №7, июль***

***Руководства и прохождения:*** **"Власть закона" ■ "Периметр" ■ "Революціонный квесть" ■ "Страшилки" ■ Besieger ■ Beyond Divinity: Оковы судьбы ■ Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses ■ Hitman: Contracts ■ Manhunt ■ True Crime: Streets of L.A ■ War Times**

***Руководства*:** **Silent Storm: Часовые ■ Rise of Nations: Thrones & Patriots ■ UEFA Euro 2004**







***"Лучшие компьютерные игры" №8, август***

***Руководства и прохождения:*** **"Блицкриг: Смертельная схватка-2" ■ "Крестоносцы" ■ "Колонизация: Битва за новые земли" ■ Alias: The Game ■ Harry Potter & The Prizoner of Azkaban ■ kill.switch ■ The Suffering: Prison is Hell ■ Thief: Deadly Shadows**

***Руководство:*** **Warlords Battlecry III**

Помимо того, в рубрике **"СОВЕТЫ МАСТЕРОВ"** июльского номера "ЛКИ" читайте статьи экспертов по компьютерным играм:

**"Victoria. Из независимых колоний — в великие державы", "Князь Тьмы (Sacred). Стрелой и магией", "Diablo II. Идеальное убийство", "Fallout 2. Судьбы городов", "Ultima Online. Путь некроманта", "MS Flight Simulator 2004. Симулятор с человеческим лицом", "Сфера. О чем молчат новички-2", "Warcraft III: The Frozen Throne. Следуем моде"**.

Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

*Руководства и прохождения публикуются: **1)** в журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах); **2)** на CD и DVD "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ"; **3)** на сайтах **www.igromania.ru** и **www.lki.ru** спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ".*

*Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.*

## ИГРОВАЯ ЗОНА

***Для читательских работ: gamezone@igromania.ru***

***Советы, что поместить в "Игровую зону": cdmania@igromania.ru***

### №1. Противостояние (Sudden Strike)

Девять интереснейших карт и одна великолепная модификация.

CD · DVD **1. "В гостях", "Гальцев в бою", "Курляндия", "Лесные призраки", "Ликата", "Остров Гуков", "Польша 1944", "Свежий воздух"**. Особое внимание обратите на великолепную карту **"Кварталы под огнем"** для игры "Азия в огне" — огромный и очень реалистичный город, который вам предстоит очистить от неприятеля.

DVD **2.** Новая версия мода GLM — **GLM 1.3** — вносит множество изменений в геймплей, а также добавляет новые юниты, среди которых есть танки, пушки, вертолет, армейские и гражданские автомобили.

### №2. Age of Empires II: The Conquerors

1. Две первоклассные кампании — **Godwyn's Quest** и **The World Trip**.

2. Свежие модификации — **Ent** добавляет в игру знаменитое ходячее дерево из произведений Толкина, а **True Cross** добавляет в мир AoE несколько маленьких, радующих глаз объектов.

3. Три синглплеерных сценария. **Minas Tirith** заставит вас еще раз пережить битву на Пеленнорских полях. Выяснить, достойны ли вы быть самураем, поможет карта **Ronins**. **Wars of Evil** научит обороняться от многократно превосходящего противника. И наконец, **Wolfenstein** — для тех, кто так и не настрелялся в одноименной игре.

### №3. Age of Mythology: The Titans

1. Шедевральное творение — кампания **Black Ships before Troy**. Мощный сюжет, отличные скриптовые вставки и прекрасная музыка придутся по вкусу каждому игроку.

2. Своеобразный мод **Blue Battle Boar**, добавляющий в античный мир **синюю боевую свинью**.

3. Три отличнейших карты — **Dragon Claw**, **Dragon Lair** и **No Escape!**

### №4. Combat Mission 3 Afrika Corps

Несколько новых модификаций, а также пачка карт для этой стратегии.

### №5. Command & Conquer: Generals

Несколько отменных карт и пара модификаций.

### №6. Far Cry

CD · DVD **3 новых карты** — две для многопользовательской игры, одна — для одиночной. Кроме того, **4 новых мода. Machete** изменяет внешний вид соответствующего холодного оружия. **Mod El Mod** предлагает десять дополнительных моделей внешнего вида персонажа в многопользовательской игре.

## Системные требования CD и DVD

Системные требования: P200, 128 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0 и старше.

## Что где находится

**РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD**: "Видеомания", "ДемоБлок/Темы", "Патчи", "Трейнеры", "Киберспорт" "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "ИнфоБлок".

**РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD**: "Видеомания", "Игровая зона", которая состоит из трех основных частей, а также разделы "ДемоБлок/Темы", "DeathZone", "Игровой десктоп", "Веселости", "Драйвера".

**РАЗДЕЛЫ DVD**: все рубрики двух компактов плюс "Интересности" и "Темы DVD".

## GlobalMania

В разделе **"По журналу"** находится поисковая база данных по игроманским компактам под названием **GlobalMania**. В ней же — огромная база кодов к играм, насчитывающая более 900 позиций.

GLOBALМАНИЯ

**Pure Realism** добавляет в игру новое измерение реализма. Мод **Sniper Scope** — это улучшенный снайперский прицел.

## №7. FIFA Football 2004

1. **Xball Station 2004** включает в себя огромное количество новых мячей для FIFA 2004.

2. Красивый мяч **Select**, которым играют в Чемпионате России.

3. Отличные бутсы спортивных фирм **Puma**, **Adidas**, **Reebok**, **Umbro**, **Nike**, **Diadora**.

4. Программы, необходимые каждому фанату FIFA 2004: **Face Create v2.0**, **Face Preview 2004**, **Ball Raptor 2004 v2.0**, **Boot Raptor 2004**.

5. Небольшой патч **Champions League Fix**.

6. **Перевод FIFA 2004**, сделанный вручную.

## №8. GTA: Vice City

1. **8 новых моделей** машин — ставьте, пробуйте, наслаждайтесь.

2. **Balloon Texture Pack** превращает вертолет **Sparrow** в воздушный шар — **10** вариантов расцветок прилагаются. **Barracks Hovercraft** позволяет военным разъезжать по городу на антигравитационном БМП. **DS HouseBoat** представляет собой настоящий плавучий дом — с гостиной и уютной верандой. **Falcon** превращает радиоуправляемую модель **RC Baron** в космический корабль Хана Соло из "Звездных




войн" — **"Тысячелетний сокол"**. **Freiheitsstatue** добавляет в **Vice City**, прообразом которого является **Майами**, элемент **Нью-Йорка** — статую Свободы. **San Andreas** дает возможность насладиться кусочком **GTA 4** еще до официального выхода игры. **SA Coast Guard** превращает полицейские катера **Vice City** в береговую охрану **San Andreas**. **SA Police Department** превращает мотоцикл **Angel** в роскошный байк с символикой полицейского управления **San Andreas**. Наконец, **Stunt Park**, как явствует из названия, добавляет в игру парк развлечений, в котором вы можете опробовать самые разнообразные аттракционы.

## №9. Half-Life

Цель дополнения **Mad Crabs** состоит в том, чтобы прорваться сквозь орды монстров и спасти друзей. Загрузите мод **Gut Reaction** — и вы узнаете, какое задание G-Man дал Гордону Фримену. **Homeal** — это неповторимая возможность защитить родной дом Фримена. **Mision to kill** представляет Гордона в зверской схватке со спецназовцами, которые обосновались на секретной базе. **Night shooting** отличается весьма качественным дизайном. **The Room** поразит вас оригинальностью — автор смоделировал собственную комнату и уменьшил Фримена до размеров мизинца. Рисованная графика мода **Vlokam** недвусмысленно напомнит об игре XIII. Виртуальное путешествие в маленький итальянский городок с целью уничтожить террористов — это мод **XV**. Наконец, самый качественный мод подборки — **Infinite Rift**, стиль исполнения и дух которого более всего напоминают оригинальную игру. Великолепный дизайн, интересный сюжет, новое оружие и текстуры, качественные скриптовые ролики и, конечно же, вездесущий G-Man.

## №10. Heroes of Might and Magic

### Heroes of Might and Magic III

1. Две новых кампании для аддона In the Wake of Gods отечественного производства — **Intrusion** и **Punic Wars**.

2. **Тринадцать** свежих сценариев всех типов и размеров.

### Heroes of Might and Magic IV

Подборка из десяти новых карт.

## №11. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

1. Карта **Ladder** перенесет вас на "Звезду смерти", где вам предстоит сразиться с темными джедаями. Массивное дополнение **The Zeus Academy Ladder** заставит вас поднапрячься, ибо придется справиться с множеством врагов. Карта **Tournament of Ieyasu** напомнит вам мультиплеерные ристалища. Наконец, вас ждет карта **Deception** с интересным сюжетом, множеством заставок, качественным дизайном и несколькими вариантами прохождения.

2. Шесть полезных модификаций. **Bow** добавляет в Jedy Academy лук. **Hilts and Sabers** снабжает лазерный меч красивым шлейфом. **Military Guns Replacement Pack** добавляет в игру пять настоящих пушек. А вот **MP-5** заменит одну из пушек автоматом MP-5. Установите мод **The Tusken Rifle**, и ваш джедай сможет пострелять из винтовки песчаных людей. Для полной гармонии — дополнение **Remix Hud v2**, которое изменит интерфейс игры.

## №12. Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Восемь замечательных карт. **3 challenges** — это три больших этажа, десятки темных джедаев и три друга плечом к плечу с Кайлом. **Dark Jedi Hunt** позволит принять участие в охоте на темного джедая. Цель карты **Fightclub** — взобраться на вершину высокой башни и убить босса. Для любителей мирных забав — карта **Glass City** в виде запутанного лабиринта, из которого нужно найти выход. Карта **Hideout** вернет вас в мир яростных битв с многочисленными врагами. Место действия **Retro** — цирк. На карте **Spice Mines on Kessel** необходимо спасти человека по имени Ландо, который появлялся в пятом эпизоде "Звездных войн". И наконец, самая большая и увлекательная карта этой подборки — **Hoth: Imperial Base**, которая перенесет вас на базу повстанцев на планете Hoth. Великолепный сюжет, качественный дизайн и высокая сложность прохождения.

2. Мод **RoAR Clan Sabers** заменит эфес меча более изысканным. А мод **Supersaber v. 3.50** сделает более стильным и симпатичным весь меч.

## №13. Star Wars: Knights of the Old Republic

**Dual Color Lightsabers** позволит джедаям размахивать двойными световыми мечами с "лезвиями" разного цвета. **Firearms Mod** заменяет все лучевое оружие огнестрельным. **Hyran Recruit** добавляет в игру нового NPC — студента-сита, которого можно взять в свою партию. **KK Mission** превращает девушку-тви'лек в человека — правда, лицо у нее с синеватым отливом. **Kyle Katarn** позволит вам превратить Карфа в старого знакомого — Кайла Катарна. **Military Grade HK-47** изменяет раскраску робота-ассассина HK-47. **New Female PC** изменяет модель одной из девушек, предназначенной на роль главной героини, — теперь она выглядит куда более эффектно. **Recruit Dustil** позволит взять в свою партию одного сита из Коррибанской Академии. **Sabers & DS Equipment** добавляет в игру несколько чрезвычайно мощных предметов, обращение с которыми требует особой осторожности. Наконец, **Unlimited Items** позволяет вам просить ваших соратников изготавливать различные вещи в любых количествах безо всяких ограничений.

## №14. Lock On: Modern Air Combat

Подборка из 13 отличных дополнений, в которой каждый найдет что-то для себя: новые скины самолетов, новые звуки и прочее. В изобилии представлены новые скины отечественных машин "Су-25" и "Су-33", а также американского самолета "А-10".

## №15. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Как обычно, в этой подборке вас ждет множество качественных и красивых моделей самых разнообразных автомобилей. Помимо стандартных иномарок и отечественных таратаек, вы найдете здесь поистине экзотические модели. Например, старенький

***Условные обозначения***

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:

- — то, что находится на CD и на DVD.
- — то, что находится только на DVD.
- — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.



"мерседес", на крыше которого прикручен всем известный "белый друг". Или замена пожарной машины броневиком инкассаторов.

## №16. Need for Speed: Underground

Очередные **10 новых лучших** вариантов оформления машин (**vinyl**).

## №17. Neverwinter Nights

**Excrucio Eternum** — продолжение выложенного ранее модуля **Elegia Eternum**, автором которого является знаменитый **Stefan Gagne**. Все лучшее, что вы могли найти в серии **Penultima**, в полной мере присутствует и в этой работе — мрачная готическая атмосфера, сдобренная черноватым юмором. **Neverwinter Grimoire** — это обширная энциклопедия **Neverwinter Nights**, включающая в себя оба дополнения. Все, что вам хотелось бы узнать об игре, — в одном флаконе. **Prophecies** основан на настольном модуле, действие которого происходит в популярном сеттинге **Wheel of Time**. Как это часто бывает, модуль может похвастаться дополнительными расами, фитами и правилами — поклонники сеттинга сразу почувствуют себя здесь как дома. **Secret Doors** исправляет ошибки действия секретных дверей в модулях, рассчитанных на версию **1.29** и ниже. **Shadow Queen** заполняет сюжетную пустоту между двумя дополнениями к **Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide** и **Hordes of Underdark**. **Survival Horror** дает возможность почувствовать себя маленьким и беззащитным: модуль для персонажей 1-го уровня практически не предполагает драк — от большей части врагов можно попросту убежать. Устраивайтесь поудобнее: сейчас вас будут пугать. Сюжет **The Dunedain** основан на творчестве **Дж. Р.Р.Т.** и повествует о судьбе эльфов, которые пытаются противостоять экспансии **Саурона** на свои исконные земли. Модули по **"Властелину колец"** — большая редкость, а потому настоятельно рекомендую.

## №18. NHL 2004

1. Программы **GFXPAK 0.59** и **NHLView 2004 v1.1.11.1**.

2. **All Arenas 2004** — арены для всех команд НХЛ.

3. Патч **РУССКИЕ ТЕЛЕКАНАЛЫ 1.01** (НТВ+ Спорт, 7ТВ, Спорт).

4. **Stickpack#1** и **Stickpack#2** — наборы отличных клюшек.

5. **NHL 2004 Official Pucks** — официальные шайбы для всех команд NHL.

6. **NHL 2004 Net Texture and Models Update** — коллекция новых моделей ворот.

7. **Esci's HiRes Nets update** — новая сетка для ворот.

8. Превосходные формы команд **Detroit Red Wings, Montreal Canadiens, Los Angeles Kings, Ottawa Senators, Buffalo Sabres, Dallas Stars, Pittsburgh Penguins, Mighty Ducks of Anaheim, Philadelphia Flyers, New York Islanders, New Jersey Devils, Toronto Maple Leafs, Boston Bruins**.

9. Отменная подборка новых лиц 300 хоккеистов — **Facepack Update #1, Facepack Update #2, Facepack Update #3, Facepack Update #4, CyberFacePack#1**.

## №19. Operation Flashpoint

Чем старше эта игра, тем больше и качественнее аддоны к ней. Вот и на этот раз представляем вашему вниманию самые последние военные разработки. Обратите внимание на модель отличного российского БТР с мощным тяжелым пулеметом. Доступна также модификация этого БТР с 9-ствольным пулеметом. Не осталась в стороне и американская техника. Чего только стоит самолет "А-10" с самыми настоящими ядерными бомбами, которые и взрываются как настоящие.

## №20. Serious Sam: The Second Encounter (Крутой Сэм: Второе пришествие)

Три замечательные карты, четыре симпатичные модели и три интереснейшие модификации.

1. Карта **Another map** предоставляет игроку полную свободу действий. Сразиться с монстрами в древнем храме можно на карте **Dedalon**, а прогуляться по древней пирамиде и пострелять в ненавистных уродов — на карте **Slaughter house**.

2. Модель **Banana** вставляет в руку Сэма спелый банан вместо ножа. **Wrench** — вооружает его гаечным ключом, а вот модель **Colt Zakgun** заменяет стандартные пистолеты оружием будущего. Модель **Vault Dweller** одевает Сэма в благопристойный костюм-двойку синего цвета.

3. Мод **PEFE 2** изменяет баланс сил, скорострельность и убойную силу оружия. А если вы хотите превратить "Крутого Сэма" в платформенную аркаду, то установите **Side scroller v. 02**. Наконец, лучшее дополнение этой подборки — мод **Skyroads**, в котором от Сэма ничего не осталось. Вы управляете самолетом, на пути которого множество препятствий. Игра сочетает красивую графику, бешеный драйв и интересный геймплей.

## №21. Starcraft: BroodWar

1. Кампания **New Avalon II** состоит всего из двух, но зато очень больших многоуровневых RPG-карт, за прохождением которых вы проведете несколько незабываемых часов.

2. Подборка из **30** новых карт. Здесь вы найдете отличные карты для мультиплеерных сражений и увлекательные синглплеерные сценарии.

## №22. The Elder Scrolls III: Morrowind

Самые новые плагины для этой популярной игры. Мод, который добавляет в Сейда-Нин новую улицу, ведущую прямиком к новому порту. Плагин, который добавляет дом для служителей Клинков. И очень полезный плагин, который дает возможность создания собственных предметов и оружия.

## №23. UEFA Euro 2004

1. Программы, незаменимые для любого фаната UEFA Euro 2004, — **Euro 2004 Kit Raptor, DRC Fix for Euro 2004 Kit Raptor, EURO 2004 Center, 2GK Kit Importer v3.0, Ini Editor 2004, EURO Fun Tool, Euro 2004 Settings Toolbox**.

2. Классные формы сборных России, Греции, Португалии, Испании, Англии, Германии, Италии, Франции, Швеции, Украины.

3. Небольшой патч **Uefa Ukraine Quickfix**, приводящий в порядок сборную Украины.

4. Новые, более реалистичные флаги — **Waving Flags Patch, Flags Patch 2004**.

5. Патч **Euro 2004 Popups**, изменяющий оформление матча.

6. **EURO 2004 Adboards** добавляет в игру новые рекламные щиты.

7. **EURO 2004 Boots Pack** — коллекция из 6 великолепных образцов бутсов для Euro 2004.

8. **8** видов отличных перчаток.

9. Коллекция из **6** реалистичных газонов для Euro 2004.

## №24. Unreal Tournament 2004

1. Две качественные карты — **ONS-Ascendancy** и **CTF-Unearthed City**.

2. 5 модов: **Allied CTF** заставляет игроков проявлять большую сознательность и действовать сообща в режиме **Capture the Flag** — в противном случае они попросту не смогут унести флаг. **Blast Arena** — это новый режим, в котором игроки пытаются разорвать друг друга на куски с помощью ракетных установок, плюс 4 карты специально для этого режима. **Gib Fight** дает игрокам возможность подбирать и использовать в качестве оружия части тел разорванных на куски врагов. **Hold It Down** представляет режим игры, напоминающий классического "царя горы" — один из игроков получает флаг и набирает очки за то, что остается в живых, а остальные пытаются во что бы то ни стало его уничтожить. Наконец, **Monkey Matrix Moves** позволяет выполнять по арене типично "матричные" движения — бегать по стенам, прыгать на немыслимую высоту и так далее.



## Первая тема компакта

CD+DVD

# Command & Conquer: Generals — Zero Hour: Blitzkrieg II

Blitzkrieg II — это не украденная бета-версия второго "Блицкрига", а тотальная конверсия популярнейшей стратегии в реальном времени Command & Conquer: Generals — Zero Hour. Команда Derelict Studios создала поразительный во всех отношениях мод, который всесторонне изменяет знакомую игру. Первая версия этой модификации — Blitzkrieg — была сделана еще для Red Alert 2: Yuri's Revenge. И вот вышла ее вторая часть, теперь на движке "Генералов". И хотя мод пока еще находится в стадии беты, уже сейчас в игре переработано и заменено все без исключения.

Идет вторая мировая. На смену привычным американцам, китайцам и террористической организации Global Liberation Army пришли три новые воюющие стороны — Советский Союз, Германия и союзники. Каждый блок, как и в оригинальной игре, имеет свои сильные и слабые стороны, различные юниты и возможности.

Советский Союз известен способностью концентрировать войска и сокрушать врага превосходящими силами, отличающимися, правда, более низкой подготовкой и слабой технической оснащенностью. Дерево технологий СССР делится на две ветви — Zhukov-Tank и Rodina-Homeland Defence.

Германия специализируется на авиации и бронированной технике. Их танки — самые мощные, но зато неповоротливые. Вермахт может исследовать Jet Science, Rocket Science и Armor Science.

Союзники используют хорошо оборудованную технику и специальные транспортные средства, что позволяет их юнитам противостоять любому противнику. США имеют чуть более совершенные тяжелые танки и артиллерию, а Великобритания — превосходных коммандос и апгрейд "Шерманов".

Итак, если вы устали от слишком современной техники и фантастического вооружения и захотели сменить обстановку, то лучшего способа, чем установить Blitzkrieg II, вам попросту не найти. Blitzkrieg II — это по-настоящему интересная модификация, которая понравится не только всем поклонникам "Генералов", но и любителям стратегий на тему второй мировой войны.

### №25. Warcraft III: The Frozen Throne

В этой подборке, по большей части, представлены карты для сингла. Есть несколько карт на тему трех коридоров, есть карты, чем-то похожие на Tower Defense. Не обошли мы стороной и любителей сетевых ристалищ.

## РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

### Игровые дополнения

#### *Fallout Tactics*

Редкий гость нашего раздела — модификация к **Fallout Tactics**, как это часто бывает, затмила масштабностью и качеством исполнения многие другие работы. Замена **практически всех пушек** игры новыми (с новыми картинками и озвучкой) более чем достойна вашего внимания. Отряхните от пыли диски с подзабытой уже игрой и благодарите читателя с ником **Neo**, подарившего нам эту замечательную модификацию.

#### *FIFA 2004*

Если вы думаете (кстати, справедливо), что футбольный мячик, который полтора часа пинают 22 здоровых лба, просто не может не испачкаться, то ставьте мод работы нашего читателя **Андрея Иванова a.k.a. Pomestnik** и приводите игровую реальность в соответствие с жизнью.

#### *Jedi Academy*

Новый скин главного героя — "чертик с рожками" **Дарт Маул** из первой части **"Звездных войн"**. Всяческие благодарности — **I.J.MarIAchI**.

#### *Neverwinter Nights*

Небольшой модуль hack'n'slash работы Дениса **Медведева a.k.a. Jam Gravity**.

#### *Need for Speed: Underground*

**1.** Замена "шкурки" **Nissan 350Z**, автор — **ZelgadiS.exe**.

**2.** Подборка из **6 "шкурок"** для различных автомобилей, сделанных с любовью и старанием. Наш безусловный респект **Денису Павленко** — страна должна знать своих героев.

#### *Unreal Tournament 2004*

Новая модель персонажа — самый настоящий скелет. Если бы не свернутая набок челюсть (вероятно, соперники в бою повредили), смотрелся бы чрезвычайно эффектно. Автор — **Сураев Михаил a.k.a. Mega Destroyer**.

#### *GTA: Vice City*

**1. ВАЗ 2115** — неплохая модель от читателя с ником **FX**.

**2.** Небольшая утилита, позволяющая добавить на улицы города машины, которые раньше могли появиться только в моменты, определенные для этого сценаристами. Автор: **DenShistb**.

**3.** Большие, эффектные взрывы — все, о чем вы мечтали и даже немного больше, благодаря читателю с ником **=Antibiotic=**.

**4.** Мод, заменяющий практически все рекламные щиты в городе. Теперь с них на вас будут смотреть персонажи любимых компьютерных игр.

**5.** Hidden Packages (скрытые бонусы) теперь отображаются на радаре и карте города, а значит, найти их — проще простого. Автор: **S_lip**.

**6.** Мод придает интерфейсу игры "обрусевший" вид, а также переводит все денежные расчеты с долларов на рубли. Автор: **BNK**.

**7.** Медицинский **"Уазик"** работы **Мити Зубкова**.

**8.** Попытка превращения торгового центра **North Point Mall** в супермаркет **"Рамстор"**. Возможно, на московский магазин результат деятельности читателя с ником **Legolas** не очень походит, однако выглядит он, безусловно, интересно.

### Программы

**1.** Программа, предназначенная для проигрывания flash-роликов, значительно более удобная, чем **Explorer**. Автор: **Роман Гильфанов**.

**2.** Универсальный блокнот/будильник/органайзер работы **Алексея Кожина a.k.a. NOX**. Единственный минус — программа работает исключительно с **Windows XP**.

**3.** Программа, которую оценит любой, кто изучает раздел физики под названием "Оптика". Представляет собой модель линзы с указанием того, как через нее проходит солнечный свет. Гораздо удобнее использовать программу, чем строить эту схему вручную. Автор: **RedDuckbill**.

**4.** Небольшой органайзер, снабженный множеством полезных функций. Прислал **FixXxeR [G.R.E.A.T.]**.

**5.** Простенький текстовый редактор от **Юрия Бормана** — для тех, кому по каким-то причинам не нравится **Notepad**.

**6.** Чрезвычайно "взрослая" программа для снятия скриншотов — умеет все, что нужно, занимает минимум места. Автор: **Тепин Андрей a.k.a. AutodrON**.

### Игры

**Рашиид Кистеев** дает вам вместе с вашим другом принять участие в **Чемпионате**

**Условные обозначения**

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:

- — то, что находится на CD и на DVD.
- — то, что находится только на DVD.
- — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

**Европы**. Выбирайте себе команду — и вперед, к вершинам турнирной таблицы! Простенькая, но чрезвычайно захватывающая игрушка.

***Игровой десктоп***

1. Скринсейвер на тему **Need for Speed: Underground**, автор — **Игорь Шестаков a.k.a. NEON**.

2. Набор курсоров из недавнего отечественного стратегического хита — игры "Периметр". Прислал **Кирилл Исаков A.K.A. Go_Blin**.

3. Пара "абстрактных" скринсейверов от **Александра Ступакова**. Долго смотреть не рекомендуется — создается ощущение, что еще немного, и ты провалишься внутрь монитора.

### Работы на Flash

1. Очередная "флэшка" на вечную тему противостояния "контров" и "терроров". Автор: **Дмитрий Орлов**.

2. Чрезвычайно забавный ролик, иллюстрирующий игровой процесс первой игры из серии **GTA**. Прислал **Котенев Максим**.

3. Схема сборки/разборки **автомата Калашникова** наверняка окажется полезной для тех, кто учится на военной кафедре. От лица всех студентов сердечно благодарим **Дудорова В.И. a.k.a. analgin**.

## БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

### Бонус №1: Патч для игры XIII, добавляющий русскую озвучку

Что и говорить, демиурги из "Акеллы" отлично справились с переводом 3D-экшена на русский язык. Грамотно подобранные шрифты и толковый перевод, в котором удалось сохранить шарм и стилистику оригинала. Однако в этой бочке меда, как обычно, оказалась ложка дегтя. В игре напрочь отсутствовала русская озвучка, и персонажи XIII изъяснялись на родном им английском языке. Весьма неприятное упущение переводчиков. Но, как известно, хорошо то, что хорошо кончается — в июне в кузницах "Акеллы" был выкован патч, который добавляет в XIII русскую озвучку персонажей. Так что теперь вникнуть в хитросплетения местного сюжета смогут не только знатоки английского, но и все остальные геймеры. В прошлый раз этот патч мы выкладывали только на DVD, а в этот раз он занял свое законное место на CD.

### Бонус №2: Игра Rapid Gunner

Rapid Gunner — симулятор стрельбы по мишеням из пистолета. Каждая миссия представляет собой экран, на котором игроки должны поразить все цели с максимально возможной скоростью. Всего в игре восемь уровней, между которыми разрешается свободно перемещаться.

### Бонус №3: Две официальные карты для Warcraft III: The Frozen Throne

Парочка официальных карт для Warcraft III: The Frozen Throne. Как и положено картам, которые вышли непосредственно из-под гениального пера разработчиков, работы отличаются качественным исполнением и отменным балансом.

### Бонус №4: Короткометражный фильм Driver 3

Короткометражный ролик, который призван подогреть интерес к недавно вышедшей игре Driver 3. Видео довольно интересное. Лихие перестрелки, погони и куча взрывов ждут вас. Наслаждайтесь просмотром!

## ВЕСЕЛОСТИ

**Adventure ■ Air Strike II ■ Air Strike 3D ■ Aqua Energizer ■ Bird Hunter ■ Bod Blod ■ Bug on a Wire ■ Bush Shoot-Out ■ Shicken Invaders ■ Cyber Mice Party ■ Detonator ■ Eminem Mania ■ Fruit Smash ■ Helicopter Escape ■ Hell Atack 2 ■ Shootin Hoops ■ Horse Racin ■ Kore Kart ■ Martydom Dungeon ■ Ninja ■ Panic in Chocolad ■ Pinguin ■ Playing with Fire ■ Puppy Curling ■ QuadroNoid the Magic World ■ Rural Racer ■ Santa Balls 2 ■ Sheepish ■ Smashing ■ Snake ■ Sonic Shaos ■ Sonic Puzzle ■ Spid the Spider ■ Streets Pintball ■ Super Final Brawl Turbo ■ Surf's Up ■ The Pharaon Tomb ■ UFO III.**

*Подробные описания всех игр вы найдете на наших CD/DVD. Там же — детальная инструкция по установке.*

## ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

Месяц пролетел стремительно, и мы снова спешим представить вашему вниманию свежую подборку новинок для рабочего стола. Вы найдете на наших дисках отменные темы для Windows XP, увесистую подборку скинов для плеера WinAmp,

## Вторая тема компакта

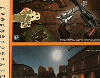
CD + DVD

# Quake III Arena: Western Quake

На июньский компакт-диск мы выкладывали модификацию, которая превращала Quake 3 в некое подобие Counter-Strike. Настало время еще больше изменить любимую игру, перенестись с других планет на Землю, из далекого будущего в прошлое — короче говоря, на Дикий Запад.

Модификация Western Quake — это и не мод вовсе, а отдельная игра со своими главными героями, супостатами, текстурами, звуками и музыкой. От любимого Quake 3 не осталось ничего! Все, кто когда-либо изучал историю или смотрел вестерны, знают, что раньше на Диком Западе жили ковбои — им было на все наплевать! Данный мод переносит нас именно в такое место, где всем на все наплевать.

Авторы создали более десяти карт, на которых старательно смоделировали несколько городов того времени. Здесь вам и жилые постройки, и Салун, и дом Шерифа, и Мэрия, и церковь. В каждое здание можно войти и посмотреть внутреннее убранство или устроить там кровавое побоище. Все помещения великолепно меблированы: в спальне кровать, на кухне печка и стол. Ограничений нет, вы можете перемещаться куда захотите.




Авторы создали также внушительный арсенал. Противника можно запороть ножом, прикончить из любимого оружия ковбоев — кольта, разнести на куски выстрелом из дробовика! Игра очень сложная. Алтечек нет, а один выстрел из дробовика отправляет вас на тот свет. Поэтому придется прятаться за каждым углом и кустом.

Музыка подобрана со смыслом. Во время жаркого боя звучит мелодичная композиция на акустической гитаре. Звуки заслуживают продолжительных аплодисментов. Дух захватывает, когда стреляешь из дробовика или слышишь за стеной шаги супостата.

Карты поражают красотой и великолепным дизайном — можно зайти в любое здание, подняться на второй этаж дома или взобраться на крышу и окинуть орлиным взглядом окрестности.

Режимы WQ те же, что и в оригинальном Quake, с той лишь разницей, что CTF заменен новым, очень интересным вариантом. В городе есть банк. Одна команда его охраняет, а другая пытается ограбить. Вам остается выбрать, к какому лагерю примкнуть.

Очень интересная и свежая модификация, которая до неузнаваемости изменяет любимый Quake 3. Вам непременно понравятся новая графика, новое оружие, звуки, музыка, а также увлекательный мультиплеерный режим.



## Третья тема компакта

CD+DVD

# Пираты Карибского моря: Alesus and Morgan

Наклейка "Корсары 2", красовавшаяся на диске "Пиратов Карибского моря", представляла собой один из самых жестоких в истории игростроения примеров обмана потребителя. Купив эту игру, мы ждали свободы, нелинейности, очарования лихой флибустьерской жизни. Вместо этого получили потрясающе красивую, но абсолютно линейную игру. Однако, спустя полгода после релиза, в темном царстве ожидающих "настоящих "Корсаров 2" мелькнул луч света — мод, который позволял получить все, что мы хотели, сразу и в двойной объеме. Alesus and Morgan Mod, превращающий "Пиратов" в ту игру, о которой мы все мечтали.

Мод почти полностью изменяет игру, оставляя только основы. От прежнего сюжета не осталось и следа — отныне в игре два персонажа и абсолютно новая сюжетная линия. Карта архипелага тоже изменена — теперь количество островов перевалило за десяток и у каждого есть реальное историческое название. Скиллы персонажа растут сами в зависимости от того, чем он занимается. Продажа и покупка товаров изменяет цены — если вы будете постоянно возить на какой-то остров один и тот же товар, спрос на него, а значит и цена, будет снижаться.

Игра становится значительно сложнее, богаче, разнообразнее, больше. Можно долго рассказывать об интересных литературных квестах, о захвате колоний, о строительстве собственных городов, о "генераторе случайных событий", о совместном участии в осадах фортов. Однако главное — в другом. Статичная картинка, которую мы наблюдали в "Пиратах", оживает и превращается в мир, полный романтики, где каждый порыв свежего ветра щекочет вам ноздри терпким ароматом свободы.

ворох отличных неигровых обоев, а также лучшие игровые обои. В общем, все, кто жаждет разнообразия, смогут найти для себя что-то новенькое.

## DEATHZONE

### *Quake III Arena*

CD DVD Десять замечательных карт. Карта **Agony** выполнена в виде вентиляционной системы базы будущего. **cpm10** — это небольшая дуэльная карта, сражения которой происходят в древнем здании, на стенах которого развешены флаги с изображением фирменного знака игры Quake. Самая оригинальная карта подборки, **dqndm02**, перенесет игрока на симпатичную спираль, по которой можно подняться, а потом с помощью телепорта мгновенно перенестись вниз. **hb 3** — это большая арена, на которой есть где развернуться заправским бойцам. Загрузив карту **Levels Q3 by Jackass**, вы окажетесь в здании со стенами и потолком синего цвета. **Nedsword** — это средневековый замок. **The Epic Battle** — внушительная бойцовская арена. Игре Quake 3 как нельзя лучше подходит храм сатанистов — карта **ts dm5tmp**. Карта **ts t6**, прежде всего, отличается теплой цветовой гаммой и приятной атмосферой. И наконец, **Vulkan** — еще один средневековый замок с широкими коридорами, высокими потолками, величественными колоннами, а также смертельными обрывами — будьте осторожны!

### *Star Wars Jedi Knights: Jedi Academy*

CD DVD 1. Карта **Canyon** перенесет вас на одну из сторон огромного каньона. **City tops** — это два небоскреба, на крышах которых и происходит бой. Симпатичная карта **Docks by Jenova** перенесет игрока в древний храм. **Duel TrainMap** моделирует обыкновенную дуэльную арену. А вот карта **Imperial Excavation Site** — это большая имперская база, вы можете сражаться как внутри нее, так и снаружи. Великолепная **Kalakar six Temple** — огромная гробница, чем-то похожая на египетскую пирамиду. Высокая сложность и классный дизайн. Не пропустите **Ninja Dojo** — комнату японского ниндзя. Наконец, лучшая и самая большая карта этой подборки — **Grapple City Final** в виде настоящего города с широкими автотрассами, светофорами, светящимися небоскребами и барами. Автору удалось создать весьма реальный мегаполис, в котором вы можете устроить кровавое ристалище.

CD+DVD **2.** Фанаты великой рок-группы Guns'n Roses, ликуйте, ибо скин **Guns'n roses fan ponytail** добавляет в игру поклонницу этого замечательного коллектива.

### *Counter-Strike*

Отменная подборка из 15 карт и 20 моделей оружия, в которой каждый любитель этого сетевого экшена найдет для себя что-то интересное.

### *Call of Duty*

CD DVD 1. **10** новых карт.

CD DVD 2. Три модификации — **Aquai's Gameplay Improvement Mod V1.1, Intensity Enhancement v1.0, Danny's Weapons Sounds V2.0.**

CD+DVD 3. Программа **COD-Tracker**.

## ДЕМОБЛОК

Как всегда, напоминаем, что итоговый доступный объем CD и DVD становится известен уже после того, как журнал ушел в печать, а значит вполне может быть, что на дисках окажутся и те демо-версии, которые здесь не прописаны. Так что держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, может быть, там вас ждет демка какого-нибудь Half-Life 2 или DOOM III, вышедшая за день до сдачи дисков. Увы, но у медали есть и оборотная сторона — зачастую бывает так, что демо-версию в "CD-мании" мы прописали, а в итоге места на нее не хватило. Впрочем, это скорее редкое исключение из правил.

В этом месяце, к сожалению, с интересными и качественными демками было не густо, поэтому в "CD-мании" мы прописываем всего одну демо-версию. Однако вполне возможно, что перед сдачей дисков появятся еще пара демок, которые мы и выложим. Смотрите в оба, как говорится.

## Демо-версии

### Juiced

Juiced представляет собой незаконные гонки на автомобилях по улицам мегаполиса. Победа в состязаниях приносит деньги, которые тратятся на покупку новых машин и их апгрейды. Все 50 лицензированных для игры автомобилей доступны с самого начала, но из-за недостатка финансов вы не сможете сразу приобрести самую лучшую тачку. В игре будет присутствовать следующие игровые режимы: Solo (time trial или тренировочные заезды), Race (состязание между несколькими гонщиками), Sprint (drag-соревнования с ручным переключением скоростей), Normal Career, Extra Career (включает подрежимы Millionaire — необходимо заработать миллион за один внутриигровой год, Grand Tour — нужно победить на всех трассах, Honda Challenge — придете первым в трех заездах — получите все модели марки Honda, Sprint Mania — требуется победить в

**Условные обозначения**

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:

- CD DVD — то, что находится на CD и на DVD.
- DVD — то, что находится только на DVD.
- CD DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

50 заездах в течении 90 дней, Pink Slips — необходимо освоить искусство управления машиной в заносе, Gambler — оправдайте доверие тех, кто поставил деньги на то, что вы выиграете). Постоянно побеждая, вы повысите свою репутацию и сможете принять в свою команду других гонщиков, у каждого из которых будет свой специализация. AI-коллеги смогут участвовать вместе с вами в заездах и будут послушно выполнять все ваши распоряжения.



## ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ

По обыкновению спешим предложить вашему вниманию увесистую пачку самых свежих и необходимых патчей.

***В тылу врага***
Версия: 1.12.2 ■ Рейтинг: 5/5

***Власть закона***
Версия: Паблиш 1 ■ Рейтинг: 5/5

***Казаки: Снова война***
Версия: Неизвестно ■ Рейтинг: 4/5

***Периметр***
Версия: 1.01 ■ Рейтинг: 4/5

***Принц династии Кин***
Версия: 1.30 ■ Рейтинг: 2/5

***Противостояние: война в заливе***
Версия: 1.1 ■ Рейтинг: 4/5

***Смертельные грезы***
Версия: 16.10.03 ■ Рейтинг: 3/5

***kill.switch***
Версия: 1.0 ■ Рейтинг: 2/5

***Lock On: Современная боевая авиация***
Версия: 1.02 ■ Рейтинг: 3/5

***Painkiller: Крещенный кровью***
Версия: 1.3 ■ Рейтинг: 5/5

***The Westerner***
Версия: 1.0 ■ Рейтинг: 2/5

***Thief: Deadly Shadows***
Версия: 1.1 ■ Рейтинг: 2/5

***Unreal Tournament 2004***
Версия: 3236 ■ Рейтинг: 4/5

***Warcraft III***
Версия: 1.16a ■ Рейтинг: 5/5

### Трейнеры

**Alawar Foxy Jumper 2 ■ Alawar XRay Ball ■ Angels vs. Devils ■ ArkanDROID ■ Battlefield Vietnam ■ Caveman ZAC ■ Crystal Cave ■ Delta Force Land Warrior Demo ■ Demonstar Secret Missions 2 ■ Ground Control II ■ Jedi Knight II: Jedi Outcast ■ John Deere American Farmer ■ Mad Blox ■ RA Ballistik ■ Spider-Man 2 ■ Sqiek ■ The Butcher ■ Tomb Climber ■ Warlords: Battlecry III ■ Yu-Gi-Oh Power of Chaos: Joey The Passion.**

*Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Новички в читерском деле так же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.*

## КИБЕРСПОРТ

1. Записи игр с финала **Еврокубка** по **Quake III Arena**.

2. Лучшие записи игр с турнира **NPCL Grand Final 2004**.

2. Видеодемонстрация техники прострелов через стены на различных картах **Counter-Strike**.

## ДРАЙВЕРА

### Asus Ai Booster 2.00.27

Компания **Asus** выпустила обновленную версию утилиты **Ai Booster** версии **2.00.27**, предназначенную для разгона системных плат серии **P4P800** в самом **Windows**. Теперь вам не нужно постоянно заходить в **BIOS** и менять напряжение памяти, процессора, частоту системной шины. Кроме того, программа осуществляет мониторинг системных ресурсов.

### Intel Graphics Media Accelerator Driver 14.4

Новая версия драйверов от **Intel** для интегрированной графической системы. Исправлений, дополнений, как всегда, пруд пруди — более **30**. Особенностью **Intel Graphics Media Accelerator Driver 14.4** стала поддержка нового чипсета — **i915G**. Кроме него, драйвер поддерживает **i845G/GE/GL/GV** и **i865G**.

### Intel Application Accelerator RAID Edition 4.1.0.6325

Обновление **Application Accelerator RAID Edition (AA RAID Edition)** до версии **4.1.0.6325**. Программа специально предназначена для RAID-систем и позволяет ускорять запуск программ и самой Windows. Кроме некоторых исправлений, в AA RAID Edition появилась поддержка новых чипсетов — **i915/i925**.

### Logitech Gaming Software 4.40

Новая версия софта для джойстиков, геймпадов и рулей от компании **Logitech** — **Logitech Gaming Software 4.40**. Программа поддерживает следующие устройства: **Cordless Rumblepad, RumblePad, Precision USB, Action Pad, WingMan Gamepad Extreme, WingMan Gamepad, ThunderPad Digital, MOMO Racing, MOMO Force, Formula Force GP, Formula GP, WingMan Formula Force, WingMan Formula USB, WingMan Formula, WingMan Strike Force 3D, Extreme Digital 3D, Attack 2, Force 3D, WingMan Extreme Digital, GamepoWingMan Force, WingMan Interceptor RT/USB Combo, WingMan Gamepad.**

## ПО ЖУРНАЛУ

### Rulezz & Suxx

Галерея в этот раз подобралась звездная. Во-первых — эксклюзивные кадры из грядущих киевских блокбастеров **You Are Empty** и **"Вивисектор"**. Смотрите внимательно — таких скриншотов вы больше не увидите нигде! Во-вторых — подборка анатомических снимков из хоррора **The Suffering**. Перед просмотром настоятельно рекомендуем убедиться, что в комнату не войдет впечатлительная девушка или мама. Наконец, в-третьих — ослепительные снимки из **Ground Control 2**. Чуть ли не самая красивая RTS на сегодняшний день представит перед вами во всей своей красе! На закуску советуем просмотреть архивные фотокарточки из отечественного хита **"В тылу врага"**.

### Игра месяца

Не проходите мимо! На компактах и DVD вы найдете исчерпывающую информацию о нашем игровом хит-параде **"Игра месяца"**. Вас ждут: подробное описание рубрики, полный список всех игр-участников, правила участия в голосовании и множество другой, не менее полезной информации.

### Мобильные игры

***J-Address 1.0***

**J-Adress** — утилита для тех, у кого много друзей. Позволяет вести учет всех ваших приятелей с адресами, телефонами и дополнительной информацией. Новая запись создается двумя-тремя нажатиями кнопок. Простая и интуитивно понятная программа для всех, кто постоянно забывает коды на подъездах, адреса и маршруты.

### Игрострой/Вскрытие

#### К статье "Игровая палитра"

**Image Hacker** — программа представляет собой абсолютно легальный текстовый редактор с возможностью запускать специальные скрипты. Получается очень маленький скриптовый (читай — текстовый) файл, который намного легче отослать кому-то по почте. Язык скриптов данной программы многое заимствует у языка Паскаль (Pascal), но имеет намного меньше процедур, из-за чего становится очень простым, и в нем сложно запутаться.

#### К статье "Солдаты будущего"

**DXT Tools** — пакет утилит для работы с графическими файлами формата dds. В частности, позволяет конвертировать dds-картинки в tga-файлы и производить обратную операцию (то есть перевод файлов из tga-формата в dds).

### Game Over

На нашем CD/DVD вы с легкостью сможете отыскать демо-версию культового ужастика 1992 года — **Alone in the Dark**, а также полную версию одного из лучших платформеров нашего времени — **Prince of Persia 2**!

### Мозговой штурм

***Скринтурс №8. Август***

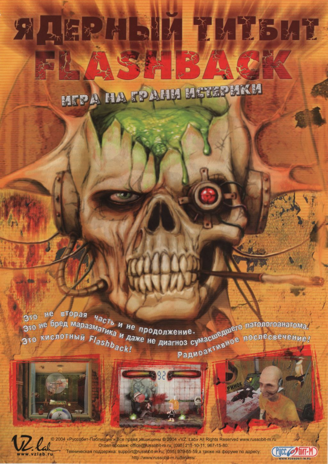
Как обычно, на нашем CD и DVD в разделе **"Мозговой штурм"** вы можете увидеть полноформатные версии конкурсных скриншотов из нынешнего **"Скринтурса"** и без особого труда определить игры, из которых они происходят, дабы выиграть наши замечательные призы.

### Почта "Мании"

"Долго ли, коротко ли, но доехал Иван-царевич до Диабло..." Это цитата из еще не написанного читательского рассказа. А те, что написаны (и начинаются не менее интригующе!), — находятся на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок" и жадно ждут вашего внимания!

***Условные обозначения***

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:
- — то, что находится на CD и на DVD.
- — то, что находится только на DVD.
- — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.



ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ
FLASHBACK
ИГРА НА ГРАНИ ИСТЕРИКИ
Это не вторая часть и не продолжение.
Это не бред маразматика и даже не диагноз сумасшедшего патологоанатома.
Это кислотный Flashback!
Радиоактивное послесвечение!
92
РИНОК
VZ.lab
www.vzlab.ru
© 2004 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены © 2004 «VZ. Lab» All Rights Reserved www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,а также на форуме по адресу:
http://www.russobit-m.ru/forums/
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

## Вне компьютера

*"Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакте.*

**ФАЙЛЫ**

1. **Dungeons & Dragons**: Новое официальное приключение, обои на рабочий стол плюс таблицы по оружию и доспехам.
2. **AD&D Forgotten Realms**: описание города Raven's Bluff.
3. **d20 Modern**: Новое официальное приключение для персонажей высоких уровней.
4. **Indy HeroClix**: Правила на русском и английском языке для быстрого и веселого варгейма. Об этой игре — в разделе "Вне компьютера" далее в журнале.
5. **Age of Myhology**: Правила настольной игры по мотивам знаменитой компьютерной RTS. Одно из наиболее удачных "портирований" компьютерной игры на стол.

***MAGIC: THE GATHERING***

1. Набор лучших деклистов со всего мира.
2. Разъяснения правил от **Д'Анджело**.
3. Турнирные правила **DCI**, **Comprehensive Rulebooks**.
4. База карт **Oracle**.

**СТАТЬИ**

Обзор формата Mirrodin Block Constructed в игре Magic: The Gathering, написанный Антоном Куриным.

**Все файлы размещены в разделе *«Вне компьютера» (раздел «По журналу»)*.**

## СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

### ГВОЗДЬ НАБОРА: Microsoft Windows Application Compatibility Toolkit 3.0

Наверняка большинство из вас сталкивалось с проблемой запуска старых игр под **Windows XP**. Причем трудности могут возникнуть не только в случае с допотопными досовскими "динозаврами", но и с относительно свежими проектами (скажем, 2000-2001 гг.). Как быть, если игра вылетает в Windows через пару секунд после запуска, а патчи, исправляющие эту проблему, отсутствуют в принципе? Ответ прост — воспользоваться услугами **Microsoft Windows Application Compatibility Toolkit 3.0**.

Утилита состоит из трех компонентов: **Application Compatibility Analyzer**, который занимается проверкой программ на совместимость с ОС, **Application Verifier**, позволяющий обнаружить ошибки еще при разработке утилиты (т.е. реально полезен он только девелоперам), и **Compatibility Administrator**, необходимый для настройки тех параметров, по вине которых отказывается запускаться игра.

### СВЕЖАТИНА!

**Программы Binary Diff 4.2.0 ■ EyeSaver 0.1.0.7 Demo ■ MuxaSoft Dialer 4.1 ■ Image Analyzer 1.21 ■ SAMInside 2.2.4.1 Demo ■ QDictionary ■ url2bmp 1.03 ■ Total Uninstall 2.3.4**

### ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

**Программы ■ Apollo 3.7 ■ CD-ex 1.51 ■ PZ Tag Editor 4.50 ■ MP3Gain 1.2.3 ■ Gapless Output Plug-in 0.7.2 ■ ACDSee 6.0 ■ InfanView 3.91 ■ FreshView 2.2 ■ Coffee Cup Free Viewer Plus 2.5 ■ XnView 1.70 ■ Firehand Ember 6 ■ Thumbs Plus 7.0 Pre Release ■ Alteros Viewer 2.1 ■ Makaha 6.1 ■ iBrowser 1.4 ■ IvanView 1.2 ■ AutoPics. ■ Скины для WinAmp**

### ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

**Антивирус Касперского ■ Adobe Acrobat Reader 6.0 ■ Acrobat Reader Speedup ■ CheMax 3.9 и CheMax Rus 2.6 ■ DirectX 9.0 ■ K-Lite Mega Codec Pack 1.02 ■ RAD Video Tools ■ DivX 5.1.1 ■ WinRar 3.30 Beta 2 ■ GlobalMania ■ Magic Trainer Creator ■ Microsoft .NET ■ QuickTime 6.1 ■ Winamp 5.0.3.**

## РАЗДЕЛЫ НА DVD

### Темы DVD

***Первая тема DVD***

### Civilization III: Civilization 3000

Гигантское дополнение для "вечной" "Цивилизации". Положа руку на сердце (и прикрываясь другой рукой от пущенных камней), могу сказать, что это дополнение превосходит оба официальных аддона вместе взятых. Конечно, игра по-прежнему относится к жанру глобальных стратегий, и геймплей не изменился. Как развивали города и технологии, получая ресурсы, завоевывая между делом одни нации и обороняясь от других, устраивая смену политических строев и возводя на века чудеса света, так и продолжаем это делать. Но дело в том, что, к примеру, число цивилизаций выросло до 31, причем каждая новая — со своим анимированным лидером и отличиями от остальных. Кардинально переработано дерево технологий — в развитии науки можно дойти от колеса до джедаев и дальше. Природные ресурсы стали более специфическими, их число и разнообразие значительно выросло. Также появилось множество новых зданий, юнитов, новых вариантов действий. Перечислять можно если и не бесконечно, то еще очень и очень долго. Напоследок скажу, что даже графика игры претерпела множество изменений, став неизмеримо краше и детализированнее. Наслаждайтесь! Как вы помните, этот мод должен был появиться на предыдущем DVD, но из-за огромного видеорепортажа места не хватило, и мы были вынуждены перенести его на этот.





***Вторая тема DVD:***

### Unreal Tournament 2004: Red Orchestra

Благодаря легким движениям рук модостроителей, Unreal Tournament 2004 может превратиться практически во все, что угодно. Action-strategy? Ради бога. Околофутбольный симулятор? Без проблем. Call of Duty on-line? Нет ничего проще. Любая тема, любой антураж. Скажем, вы любите тематику второй мировой? А Red Orchestra вы уже пробовали? Нет? Что ж, тогда вы попали точно по адресу.

Один из самых известных модов к UT2004. Очевидно, всеобщая любовь к WWII-

***Условные обозначения***

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:

- — то, что находится на CD и на DVD.
- — то, что находится только на DVD.
- — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.



играм не могла не помочь в продвижении этого проекта. Тот же Call of Duty — вы можете представить себе более качественный промоушен? Однако очевидно, что наибольшую роль в определении судьбы Red Orchestra сыграло потрясающее качество исполнения и глобальность — визитные карточки этого мода. Глядя на него, можно с уверенностью сказать, что сообщество моддеров и профессиональные разработчики более не отделены друг от друга глухой стеной. Red Orchestra — это 4 года работы, такое не проходит незаметно.

Две команды: русские и немцы. Стандартная процедура выбора класса, определяющего доступный набор оружия. И вперед — к геймплею в стиле Battlefield 1942, но без управляемой техники, к отлично прорисованным моделям бойцов и умопомрачительным картам. Внимание к деталям заметно во всем — в проработанных до мелких деталей моделях разбитой техники, служащей декорациями, в отсутствии перекрестий прицела и счетчиков патронов, в необходимости поставить пулемет на сошки, прежде чем из него можно будет стрелять. Сразу видно, что разработчики мода пользовались услугами военного консультанта.

Для тех, кому нравится WWII-тематика. Для тех, кто хочет играть только в самое лучшее. Для тех, кто не может сам скачать 400 мегабайт и с головой погрузиться в онлайновые сражения. Ваш любимый журнал, как всегда, дарит вам то, чего вы так ждали.



## ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

### ИНТЕРЕСНОСТИ

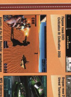
**Полная версия игры Ground Control**

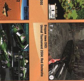
Полная версия легендарной стратегии Ground Control, которая совсем недавно была переведена в ряды freeware. Разумеется, мы не могли оставить без внимания такое событие и сразу же выложили эту отменную игру на наш DVD. Играйте!

**Геймплей-ролик Half-Life**

Помните, в июньском номере "Игромании" за этот год мы выкладывали ролик, который демонстрировал скоростное прохождение игры Doom II? Теперь настал черед еще одной воистину мегахитовой игры — Half-Life. Видео во всей красе демонстрирует, как можно пройти всю игру за каких-то **59 минут**, при этом ни разу не погибнув. Зрелище воистину незабываемое! Лихие пробежки под обстрелом спецназа, красивейшие прыжки через гигантские пропасти, а также незабываемая стрельба на ходу. Наслаждайтесь просмотром! И не забудьте запастись бутылкой кока-колы и ведром попкорна. Опять-таки напоминаем, что этот ролик должен был быть на предыдущем DVD, но из-за катастрофической нехватки места мы были вынуждены переметить его на этот.

ИГРОМАНИЯ №8(83) АВГУСТ 2004 ИГРОМАНИЯ


















## ИНФОБЛОК

### То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator**.

2. Сводная таблица **КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ** и **АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ**. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о **работавших над CD** и **DVD**, о **музыке** и о **ролике на CD** и **DVD**. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный "хелп" по CD и DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Две статьи "**Эра DVD**", опубликованные в январском и февральском номерах за 2004 год.

### То, что есть только на этом CD и DVD

1. Целый мешок, доверху набитый рассказами наших талантливых читателей.

2. Обзор формата Mirrodin Block Constructed в игре Magic: The Gathering, написанный Антоном Куриным.

## РАБОТА С CD И DVD НАПРЯМУЮ

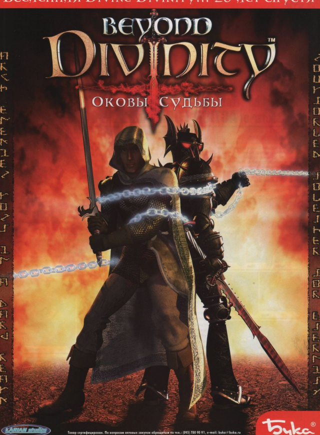
В директории **\DRAFT** на первом CD и на DVD, в формате **rtf** лежат исходники всех текстовок, которые пошли на CD и DVD. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что находится на компактах и на DVD. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, — это некоторые материалы "**ИнфоБлока**".

Подробности того, как работать с CD и DVD напрямую, читайте в файле **CD№1:\DRAFT\readme!.rtf** или **DVD:\DRAFT\readme!.rtf**. Там же, если интересно, читайте о том, где на CD и DVD находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик. ■

## CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-мания", CD и DVD:
**Степан Чечулин.**
Редактор раздела "Видеомания":
**Антон Логвинов.**
Программирование CD и DVD:
**Ирина Сидорова** и **Денис Валеев.**
Дизайн оболочки CD и DVD:
**Илья 'J.B.' Галиев.**
Над рубрикой "Игровая зона" работали:
**Иван Рожнев, Александр Цыплаков, Андрей Калинин, Артем Волик, Степан Чечулин.**
Разбор вашего творчества:
**Артем Волик.**
"Демо-версии", "Патчи" и "Трейнеры":
**Степан Чечулин.**
"Софтверный набор":
**Игорь Варнавский.**
"Драйвера":
**Николай Арсеньев.**
Над рубрикой "По журналу" работали:
**Алексей Кравчун, Олег Ставицкий, Николай Пегасов.**

***В подготовке CD и DVD принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.***


Beyond
Divinity™
Оковы судьбы
LARIAN studios
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Автор: Олег Ставицкий
E-mail рубрики: RS@IGROMANIA.RU




# ЗВЕРИНАЯ НАТУРА

## "ИГРОМАНИЯ" ТЕСТИРУЕТ ГРЯДУЩИЙ БЛОКБАСТЕР ОТ ACTION FORMS

Вы не поверите, но отечественная игроиндустрия переживает очередной виток развития. Отныне у нас появились так называемые "универсальные" игры. То есть проекты, в которые с равным успехом будут играть школьники, желающие отстрелить пару высокополигональных голов, и обладатели двух высших образований, которые будут следить за грамотно выстроенным сюжетом и отыскивать в нем скрытые между строк смыслы. Так, в Киеве на сегодняшний день произрастает сразу две игры, каждая из которых может похвастаться не только отменной технологией, но и выверенным до последней запятой сценарием.

Конечно, формально украинских разработчиков стоило бы называть зарубежными, но мы по старинке записываем их в "наши". Потому что все они прекрасно изъясняются на русском, а некоторые, вот, выстраивают свои проекты, основываясь на культурном наследии великого и могучего СССР. О том, почему You are Empty уже сейчас можно поставить в один ряд с главными блокбастерами 2005 года, вы узнаете со слов большого любителя советской эстетики, комрада Кумби, а сейчас речь пойдет о новом продукте от Action Forms, авторов первого вменяемого экшена в отечественной игровой истории. **"Вивисектор"** неожиданно для нас расправил плечи еще на зимней **КРИ-2004**. Из очередного клона **Serious Sam** игра вдруг превратилась в крепкий адреналиновый хоррор, который морским узлом привязан к собственному сюжету. Отыграв показанные нам в холле гостиницы "Космос" демонстрационные уровни, мы тут же взяли "Вивисектор", что называется, на карандаш. А когда выяснилось, что Action Forms готовы показать игру во всем ее великолепии, — стремительно собрали чемоданы и отправились в Киев.

### СОТВОРЕНИЕ МИРА

"Вивисектор" был ошибочно принят широкими народными массами за очередной бездумный симулятор шагающей мясорубки. Во многом этому способствовали соответствующие ролики и скриншоты. И те, и другие демонстрировали детальную расчлененку, цистерны кровищи и мясо на развес килограммами. Когда разработчики впервые заявили нам, что у них тут никакой не Serious Sam, а самый что ни на есть **Half-Life**, мы несколько опешили. Поэтому, переступив порог Action Forms, нам пришлось воспринимать проект буквально с чистого листа. Что советуем сделать и вам.

Для того, чтобы окончательно разобраться в том, что же готовят нам украинцы, мы мертвой хваткой вцепились в Ярослава Кравченко, руководителя проекта, и попросили его "за ручку" провести нас по всем ключевым моментам "Вивисектора". Он, недолго думая, усадил автора этих строк за работающую версию игры.

Первый уровень — огромные открытые пространства, холмы, шейдерная вода, густая зелень и прочие радости жизни. Я аккуратно двигаюсь к очередному "чекпойнту", как вдруг вокруг начинает разворачиваться локальный апокалипсис. Из земли, натурально, вырастает огненная стена, а на ме-

### В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

Дизайн монстров "Вивисектора" внушает искреннее уважение. Более того — каждая деталь на этих тварях может быть оторвана или отстрелена. Настоятельно рекомендуем каналу Discovery, а также передаче "Вокруг света" обратить свое внимание — они явно кое-что упустили.

В качестве подписей мы приводим оригинальных животных, из которых были получены монстры игры. Если вы их вдруг не узнали.

Гепард

Гиена

Баран

Ягуар

Горилла

Медведь

### БОЛЬШИЕ БОССЫ

Боссы "Вивисектора" — это отдельная песня. Мы предлагаем вам ознакомиться с ними, а заодно прикинуть, каково это будет — бороться с такими тварями?

Лев

Профессор

Бык

Носорог



ня несется добрый десяток изрыгающих пламя не то гепардов, не то тигров. Препятствие исчезает в тот момент, когда последнее животное получает увесистый заряд дроби в упор. Можно двигаться дальше — к следующему аттракциону. Мы рассеянно хлопаем глазами и с праведным возмущением в голосе вопрошаем: *"А как же обещанный сюжет?! Это же чистой воды Serious Sam, от которого вы еще зимой открещивались на КРИ!"*. Ярослав таинственно улыбается: *"Не волнуйтесь, сейчас все будет. Дело в том, что структура "Вивисектора" сильно отличается от большинства современных экшенов. Ведь как сейчас делаются подобные игры? Рисуется несколько типовых помещений, по ним запускают монстров — и вперед! Фактически, если ты отыграл первые 10-15 минут такого экшена, — ты уже можешь предсказать, как он будет выглядеть к середине. Никаких сюрпризов! У нас все совсем по-другому. То, что вы видите, — это затравка для большой драмы. Что касается помещений — в "Вивисекторе" нет ни одного одинакового коридора!"*

И действительно — следующий уровень по атмосфере разом напоминает все "сюжетные" экшены последнего времени: морозильные камеры с "полуфабрикатами", подвешенными на крюках, какие-то твари без кожи, которые на манер Чужих ползают по стенам и потолку, и так далее. От аркадной затравки, кажется, не осталось и следа.

Тем не менее "Вивисектор" с легкостью делает еще один разворот — в сторону гигантских ангаров и странной футуристической архитектуры. На перрон прибывает огромный поезд, с которого, разумеется, начинают сыпаться монстры. Хитросплетение из исполинских металлических прутов оказывается церковью. Специальная машина замораживает очередного монстра и устанавливает его в специальную ячейку рядом с тысячами таких же. Все это, безусловно, впечатляет — в подобных декорациях нестыдно разыгрывать голливудских масштабов историю.

## СКАЗКА ПРО БЫЧКА

Сюжет "Вивисектора" действительно не так прост, как кажется. Завязку вы, должно быть, уже знаете. Сосланный в ссылку за бесчеловечные эксперименты над животными профессор. Попавший на заброшенный остров главгерой. Эксперимент, вышедший из-под контроля. И прямоходящие горные бараны с шотганами наперевес. На деле же — в рамках очередной перепевки "Острова доктора Моро" Action Forms хотят

Зарядить какой-нибудь гиене ящиком в морду — милейшее дело.

### ИГОРЬ КАРЕВ
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Исполнительный директор и соучредитель Action Forms.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Обожает хип-хоп и раскачивает под него свой "Лексус" на светофорах.

### ЯРОСЛАВ КРАВЧЕНКО
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Разрабатывает концепцию игровых проектов
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Увлекается тюнингом автомобилей. Участвует в стрит-рейсинге.

### ДЕНИС ВЕРЕЩАГИН
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Координатор проекта "Вивисектор" и соучредитель Action Forms.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Первые 13 лет прожил в Сибири, последние 13 хочет прожить в тропиках.

### ОЛЕГ СЛЮСАРЬ
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Технический директор и соучредитель Action Forms.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** КМС по автоспорту Украины (весь офис компании завален его кубками).

### АЛЕКСАНДР ТУГАЕНКО
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Ведущий дизайнер уровней.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** На момент написания текста уже как две недели ходит абсолютно лысый. Голову бреет сам.

### АЛЕКСЕЙ ТУГАЕНКО
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Ведущий программист. Разрабатывает движок для "Вивисектора".
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Активно интересуется политической обстановкой на Украине.

### АЛЕКСЕЙ МЕНЬШИКОВ
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Sound designer (что бы это ни значило).
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Постоянно заявляет, что все звуки уже давно готовы (но все знают, что это далеко не так).

### АЛЕКСЕЙ СЕРГИЙ
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Ведущий 3D-моделер.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Отец-герой — женат три раза, имеет трех детей (не считая одного трехмерного).

### АРТЕМ КУРЯВЧЕНКО
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Tools programmer.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** С 1998 года занимается парашютным спортом. На его счету 535 прыжков.

### АНДРЕЙ ТИХОНЧУК
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Дизайнер уровней. Разрабатывает уровни для "Вивисектора".
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Увлекается скейт- и сноубордингом.

### АНДРЕЙ ЗАЛИПСКИЙ
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Дизайнер уровней. Создает геометрию уровней для "Вивисектора".
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Архитектор в третьем поколении.

### ВЛАДИМИР АНДРОПОВ
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** 3D-моделер. На его совести — создание монстров "Вивисектора".
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Обожает Quake и Starcraft.

### ВИТАЛИЙ КОТЕНКО
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Дизайнер уровней.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Официально имеет двух любовниц и этого не скрывает. При этом обожает жену и сына.

### ИРИНА ВОВКОГОН
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Аниматор персонажей
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Собирает все, что связано со слонами (скульптуры, тарелки, брелки, медальоны, чашки).

### ИВАН ПОГОДИЧЕВ
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Музыкант
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** С дести лет катается на горных лыжах, но до сих пор не может накопить денег на свое личное оборудование.

### ОЛЕГ ТЫНКИВ
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Художник.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Занимается обучением молодого поколения искусству рисования в Детской Академии Искусств.

### ПЕТР ЛЫСЕНКО
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Художественный директор.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Самый спокойный человек в Action Forms.

### РОСТИСЛАВ ГАРБАР
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Ведущий аниматор.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Учится в Институте кино и телевидения по специальности "Режиссура анимационного кино".

### ТАТЬЯНА ГУБИНА
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Художник. Занимается созданием текстур.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Делает всевозможные скульптуры из мусора.

### СТАНИСЛАВ ДМИТРИЕВ
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** AI программист. Делает из наших моделей в Вивисекторе умных существ.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Утверждает, что его у него украли.



## АНАТОМИЯ ИГРЫ

1. Обратите внимание — расчлененка проходит в несколько этапов. Сначала отлетает броня, а уже затем — части тела.
2. Action Forms впервые в истории игростроения умудрились реализовать самый настоящий мех.
3. Ящики летают, падают и ломаются согласно законам ньютоновской физики. Если вы выстрелите в деревянный контейнер — пуля не разнесет его в щепки, а повредит перегородку.
4. В отверстие можно рассмотреть содержимое ящика. В этом, на наше счастье, обнаружилась аптечка.
5. Вертолет на заднем плане неспроста. "Вивисектор" успешно чередует классические коридоры с открытыми пространствами и удивительной архитектурой.

рассказать чуть ли не философскую притчу. Ярослав подтверждает это животрепещущими примерами: *"Игру можно пройти двумя способами. Вы можете просто пробежать ее, отстреливая врагов и дергая за рычаги, а можете вдумчиво изучать сюжет, героев, их мотивацию. В конечном итоге внимательные игроки будут вознаграждены — перед ними сложится огромная сюжетная мозаика. А те, кто будет бездумно укладывать врагов штабелями, — могут несколько опешить..."*

Действительно, эта, на первый взгляд, простая история населена живыми персонажами, у каждого из которых за душой — своя история. Так, Курт (главгерой), оказавшись на острове, постепенно начнет догадываться, что он здесь уже когда-то был. Профессор каким-то образом связан с его детством. Но если вам вдруг показалось, что "Вивисектор" — это рассказ о противостоянии хорошего спецназовца и злого гения, — спешим разубедить. Во-первых, со временем на сцену выходят еще два персонажа. Это Генерал и Лев. Первый одержим идеей создания несокрушимой армии и, кстати, тоже имеет отношение к детству Курта. Мотивы второго для нас до сих пор остаются загадкой. Самое главное — понять, что "Вивисектор" не так прост, как кажется. Action Forms, рассказывая о своих источниках вдохновения, называют имена Терри Гиллиама ("12 обезьян", "Бразилия", "Страх и ненависть в Лас-Вегасе"), Монти Пайтон и чуть ли не Дэвида Линча. На полном серьезе ведется разговор о режиссуре, построении кадра, операторской и монтажной работе. Все ролики, к слову, выстроены на движке — Ярославу так проще заниматься их постановкой.

Плюс — нам обещают массу скрытых гэгов и easter eggs. Так, скажем, если в одном из уровней вы умудритесь перепрыгнуть через огненное кольцо — за кадром послышатся аплодисменты, а вы получите бонусные очки. Последние, кстати, играют здесь далеко не последнюю роль. Согласно последней моде, проект содержит RPG-элементы. Курт обладает внушительным рядом показателей (сила, меткость, выносливость и так далее), которые подлежат прокачке. Очки, в свою очередь, зарабатываются при помощи... комбо! Да-да, периодически на экране возникают надписи типа triple kill, которые означают, что вы только что умудрились уложить трех врагов за один выст-

Разлетающееся стекло — вторая технологическая гордость Action Forms. После меха, разумеется.

Обратите внимание, за использование окружающей обстановки нам засчитали комбо Fatality.




Вот эти самые твари ползают по потолку на манер "Чужих".

рел, причем сделали это нестандартным образом. Разработчики всячески подталкивают игрока к исследованию созданного ими мира, стимулируя самых внимательных и любопытных всевозможными бонусами.

## БОЙНЯ

Наконец, как это все играется? Если одним словом — бодро. Яростный, крепкий, четко срежиссированный экшен. Вот, скажем, сцена с прибытием поезда — одна из самых атмосферных, что мне доводилось видеть в отечественных экшенах. Я выбегаю из помещения и сталкиваюсь лицом к лицу с толпой разношерстных монстров. *"Хватай ящик!"* — подсказывает Ярослав. И действительно, оказывается, что деревянные ящики и бочки можно брать в руки. Во-первых, они служат укрытием (недолго), а во-вторых — метким броском можно вышибить из израненного супостата дух. Ящики в "Вивисекторе" — это, вообще говоря, отдельная песня. Они не разлетаются на мелкие клочки, как мы привыкли видеть в большинстве современных экшенов, а самым натуральным образом ломаются. То есть, если выстрелить по нему из пистолета, то в дереве образуется пробоина. Более того, если там внутри что-то лежит, то вы это "что-то" сможете заметить! Разумеется, все подобные объекты разваливаются согласно законам ньютоновской физики. Что происходит в замкнутых помещениях во время ожесточенных перестрелок — нужно видеть. Задетые дробью бочки заваливаются и катятся в сторону. Раненый в руку Баран теряет броню. Второй выстрел (в буквальном смысле слова) отрывает от него кусок шерсти, обнажая ребра и внутренности. Наконец я метким выстрелом подцепляю очередной контейнер и попадаю им несчастному в живот, после чего он послушно заваливается на спину. Грубое, агрессивное и беспощадное действо.

Среди прочих живописных мест, "Вивисектор" предложит вам посетить фабрику по сборке монстров.


Нам так и не удалось идентифицировать, от кого произошел этот меховой попрыгун.

Визуально "Вивисектор" выглядит впечатляюще. В первую очередь этому, конечно, способствует расчлененка, рассказа о которой вы, не сомневаюсь, ждете. Так вот, она есть, и ее очень, очень много. Каждая модель собрана из сотен деталей, которые можно отстрелить или оборвать. С монстров отлетают осколки брони, шерсти, кожи, мяса. Попали из дробовика в ногу — увидите строение кости врага. Черканули пулеметом по лицу — сможете ознакомиться с формой его черепа. Action Forms составляют каждого монстра с маниакальной дотошностью. Вы увидите вскрытие черепа, легкие, внутренности и кости. Если прострелить огнедышащему гепарду брюшину — там, через раздробленные ребра, можно разглядеть контейнер с бензином. Подобных примеров в игре сотни. Расчлененка — безусловно, сочная начинка для всех, кто соскучился по **Soldier of Fortune II** (последний, при виде местной анатомической детализации, смущается и краснеет). Здесь же — реалистичная физика объектов, о которой мы уже говорили выше, а также совершенно потрясающая реализация меха и стекла. Первый мнется, пачкается и вообще выглядит как настоящий. Стекло же осыпается после выстрелов именно так, как это выглядело бы в реальной жизни. То есть, если пуля попала, скажем, в левый верхний угол окна, то трещины пойдут именно оттуда.

Самое главное, что "Вивисектору" удается — это сложить все составляющие в единое целое. Action Forms сделали мир, который живет по своим собственным законам. Не последнюю роль в создании атмосферы, конечно, играет архитектура. По мере прохождения игры вы попадете в такие здания, которые прямо сейчас просятся в какой-нибудь авангардный каталог от Taschen. Тут и поселения Гиен, и церковь, и упомянутый выше ангар с замороженными солдатами, и многое другое. Более того, каждое помещение имеет свою историю. Ярослав заботливо комментирует каждое строение: *"У нас по сюжету в колонии возник бунт. И чтобы подавить его, Генерал устанавливает в церкви вертолет, заводит его, а сверху прямо на лопасти начинает сбрасывать мятежников на глазах у остальных."* Подобная детализация дорого стоит. Просто возвести красивые строения — мало. Важно — вдохнуть в них настоящую историю, которой игрок захочет внимать. У Action Forms, кажется, получилось.

■■■

Итак, мы имеем. Сюжетный экшен, исполненный голливудского драйва, анатомически выверенной расчлененки и серьезного, чуть ли не философского сюжета. Action Forms делают свою игру на стыке большого искусства, треша и боевика. Самое главное — на сегодняшний день проект выглядит абсолютно универсально. Хотите бездумного экшена с хрустом костей и внутренностями наружу? Пожалуйста. Хотите выверенной и многослойной истории? Без проблем. Хотите, наконец, открытых пространств и любопытной архитектуры? "Вивисектор" снова к вашим услугам. В итоге получается эдакий "философский блокбастер", готовый к каждому повернуться нужной стороной. Насколько все это окажется играбельным — покажет релиз. Который уже, кстати, не за горами — игра появится в продаже в конце этого года. ■

## ACTION FORMS: ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК

**Action Forms** — настоящие ветераны отечественного игропрома. Они чуть ли не первыми стали выпекать технологичные и интересные экшены.

### CHASM: THE RIFT (1997)

**Chasm** — уникальный в своем роде экшен, который всем видом кричал: *"Наши тоже могут!"* И не без основания, надо заметить, кричал. Четыре эпохи, путешествия во времени, отличный (на тот момент, разумеется) движок и — внимание! — заветная возможность отстреливать врагам конечности. Мы, как маленькие, носились вокруг супостата, лишенного правой руки, в которой он раньше сжимал единственное оружие. Монстры, правда, не терялись и вели себя после ампутации весьма осмысленно — кто-то позорно убегал с поля боя, а кто-то — пускал в ход заточенные зубы. Геймплей The Rift являл собой классический экшен — безымянный герой слонялся по трехмерным лабиринтам и отстреливал монстров в промышленных масштабах. Плюс — неизменный для того времени поиск ключей и всевозможных рубильников.

Chasm: The Rift

Плюс — Chasm совершенно спокойно работал на 486DX2 с 16 мегабайтами оперативной памяти на борту. В то время как вышедший в 1996 году **Quake** отчаянно требовал как минимум Pentium 90.

### CARNIVORES (1998)

**Carnivores** — натуральный симулятор охотника. Если вы вдруг подумали про **Deer Hunter** — совершенно верно. Разница между этими проектами заключается в том, что игра Action Forms посвящена... охоте на динозавров. Более того, Carnivores — это отменные графика и звук. Несмотря на то, что сами украинцы называют проект "бюджетным", даже снобский gamespot.com поставил игре 7.2 балла, снабдив оценкой "good".

Carnivores

Игровой процесс состоял в следующем: вы отправлялись на охоту, не забыв выбрать оружие и породу динозавра. Последние, впрочем, не спешили отдать вам собственную голову на трофеи — потенциальные жертвы прятались, слышали и даже обладали обонянием. Арсенал, помимо, собственно, пушек, включал в себя бинокль, специальное устройство для привлечения внимания динозавров и даже детектор направления ветра!

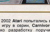
### CARNIVORES 2 (1999)

Все то же самое, но с улучшенной графикой, звуком и расширенным арсеналом. Учитывая, что за прошедший с момента выпуска оригинальных Carnivores год так и не вышло ни одной приличной "охотничьей" игры, публика восприняла сиквел на ура. Динозавры по-прежнему норовили откусить от главгероя кусок помясистее, а тот, в свою очередь, по-прежнему норовил засадить им дробью в круп.

Carnivores 2

### CARNIVORES: ICE AGE (2001)

Carnivores прощаются с джунглями и отправляются в ледниковый период. Та же графика, но отныне вместо тиранозавров вы отстреливаете мамонтов и доисторических медведей. Графический движок, однако, остался нетронутым, что серьезно сказалось на популярности.



Carnivores: Ice Age

В 2002 **Atari** попытались выпустить еще одну игру в серии, **Carnivores: Cityscape**, однако разработку поручили **Sunstorm Interactive**, авторам... **Deer Hunter**. Что из этого получилось — можете себе представить...

# НОВОЕ В ЛКИ

# ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА ДОСТОЙНА МАСТЕРСКОГО ИГРОКА

## ИГРА СВОИМИ РУКАМИ

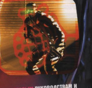


НАШ ЖУРНАЛ ОТКРЫВАЕТ СЕКРЕТЫ ИГРОСТРОЕНИЯ. НА КОМПАКТ-ДИСК ВЫКЛАДЫВАЕТСЯ ПАКЕТ ЛКИ-CREATOR, ПРИГОДНЫЙ И ДЛЯ ПЕРВЫХ ШАГОВ ИГРОДЕЛА, И ДЛЯ СЕРЬЕЗНОГО ПРОЕКТА, А СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ УЧАТ, КАК СДЕЛАТЬ ИГРУ ЗА ОДИН ДЕНЬ!

## ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

ТАКОГО НЕ БЫЛО ЕЩЕ НИГДЕ: КРОМЕ ФИРМЕННЫХ ДОПОЛНЕНИЙ, МЫ РАССКАЗЫВАЕМ И О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ. ВЕДЬ В НАШИ ДНИ ОНИ ПОРОЙ НЕ УСТУПАЮТ ФИРМЕННЫМ! А САМИ ЭТИ ПРОЕКТЫ МОЖНО ВЗЯТЬ С НАШЕГО КОМПАКТ-ДИСКА.

## ВИДЕОТУРЫ НА ДИСКЕ



К НЕКОТОРЫМ РУКОВОДСТВАМ И СОВЕТАМ МАСТЕРОВ НА ДИСКЕ ПРИЛАГАЮТСЯ ВИДЕОТУРЫ, ПОКАЗЫВАЮЩИЕ САМЫЕ ОСТРЫЕ МОМЕНТЫ ИГРЫ.

## СУДЬБА ХИТА

КАК СРАЗУ ОТЛИЧИТЬ "ИГРУ НА ВЕКА" ОТ "ХИТА НА ЧАС"? ПРОЙДЕТ НЕМАЛО ВРЕМЕНИ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ СТАНЕТ ЯСНО - ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛИ ИГРА ОКАЗАЛАСЬ ШЕДЕВРОМ. В ЭТОЙ РУБРИКЕ МЫ ДЕЛАЕМ ОБЗОРЫ ИГР, ВЫШЕДШИХ ДАВНО, И БЕСЕДУЕМ О ТОМ, ЧТО СДЕЛАЛА ИГРА ДЛЯ МИРА, ЧЕМ ЗАВОЕВАЛА СЕРДЦА И ЧЕМ РАЗОЧАРОВАЛА.

## КОНКУРСЫ

В КАЖДОМ НОМЕРЕ РАЗЫГРЫВАЕТСЯ НЕМАЛО ПРИЗОВ ОТ ВЕДУЩИХ ИГРОВЫХ ИЗДАТЕЛЕЙ РОССИИ. КРОССВОРДЫ, "ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО", НОВЫЙ ФИРМЕННЫЙ КОНКУРС "НАЙДИ ОШИБКУ НА СКРИНШОТЕ" И МНОГОЕ ДРУГОЕ...

## В НЕДАЛЕКОМ БУДУЩЕМ

ЧИТАТЕЛИ ПРОГОЛОСОВАЛИ НА САЙТЕ ЗА ВВОД НЕСКОЛЬКИХ НОВЫХ РУБРИК. ОДНА ИЗ НИХ УЖЕ С НАМИ - ЭТО "ИГРА СВОИМИ РУКАМИ". И МНОГОЕ ЕЩЕ ВПЕРЕДИ

Автор: Александр Кузьменко
E-mail рубрики: RS@IGROMANIA.RU




# ИГРА ИМЕНИ ЛЕНИНСКОГО КОМСОМОЛА

## "Игромания" наблюдает за производством краснознаменного экшена YOU ARE EMPTY

Первый раз мы встретились с **You Are Empty** на КРИ'2003. *"Ты уже видел "Сталеваров"? Нет? Беги в левое крыло!"* — взбудораженная игровая общественность кружила в районе "Ярмарки проектов" и выстраивалась в очередь, чтобы посмотреть на игру без издателя, от безвестного киевского разработчика. В воздухе то и дело витали непонятные слова: "сорокинщина", "первый субботник", "голубое сало", а на маленьком мониторе в это время творились жуткие вещи: бродили зомби-красноармейцы в буденовках, люди в строительных касках лупцевали друг друга разводными ключами... Разухабисто-трешевый боевик в антураже великих советских строек — вот чем был You Are Empty почти два года назад...

С тех пор игра здорово изменилась, если не сказать — "поднялась", из местечкового "экшена про сталеваров" она выросла в серьезный проект мирового уровня. У You Are Empty появился солидный русский издатель (компания **1С** каким-то невиданным чутьем углядела в "Сталеварах" будущий блокбастер), концепция игры стала больше похожа на "взрослые экшены", технологии поднялись на более чем современный уровень... После фурора игры на КРИ'2004 мы не на шутку загорелись идеей пощупать You Are Empty непосредственно за вымя. Так что естественно, что в рамках нашего киевского путешествия мы заглянули на огонек в офис **Digital Spray Studios** и собственными глазами убедились, что "краснознаменный экшен имени Ленинского комсомола" — это всерьез и надолго.

### КОДЕКС СТРОИТЕЛЯ КОММУНИЗМА

...После окончания Великой Отечественной СССР приобрел небывалое могущество. Победа над коварным врагом, стремительный технологический прорыв, общая вера в светлое будущее... На всей территории Союза кипели великие стройки, армия была сильна как никогда, советская наука покоряла космос, а население страны ни на секунду не сомневалось в руководящей и направляющей роли Партии. Казалось, что не за горами наступление полного и окончательного коммунизма, сиречь — всеобщего светлого будущего...

Единственное, чего не хватало советской системе, так это Идеальных Строителей Коммунизма — людей без страха и упрека, единой веры и одного стремления... Понятно, что ждать естественной эволюции никто не собирался, и в один прекрасный день группа видных советских ученых решилась на проведение уникального эксперимента по выведению сверхлюдей в одном отдельно взятом городе. Результат такого мичуринского опыта был ужасен: большинство населения города исчезло, не оставив каких бы то ни было следов, а те, кто выжил, — превратились в жутких мутантов, которые потеряли не только человеческий облик, но и остатки разума, после чего принялись бесцельно шататься по пустынным улицам...

Мы, как практически всегда бывает после жутких экспериментов, проснулись в неизвестном месте и с девственно чистой памятью. В наших руках — простенькое оружие, за окнами слышится вой неудавшихся строителей коммунизма, на кону — жизнь, а впереди — Страшная Тайна...

Сюжет You Are Empty, конечно, не нацелен на жанровых "оскаров", однако предыстория игры — это далеко не главное, что в ней есть. Куда важнее "сеттинг" — игровая вселенная в целом.

Только представьте: конец пятидесятых, "типичный советский город", на улицах жуткие монстры — красноармейцы-зомби и сталевары-мутанты, а вокруг — знакомые с младых ногтей пейзажи: витрины продмагов, корпуса электростроительных заводов и жилые бараки. Вот, как говорится, моя деревня, вот

### КУНСТКАМЕРА УЖАСОВ

Безусловно, дизайн всевозможного монстровья — одна из самых сильных сторон **You Are Empty**. По сюжету, после провала эксперимента по выведению сверхчеловека большинство жителей города превратилось в "страхолюдных мутантов с ярко выраженными признаками строителей коммунизма". Что это значит? А вы взгляните на некоторых колоритнейших представителей местного зоопарка!..

Пионер

Рабочий

Собака Павлова

Спортсмен

#### ПИОНЕР

Существо, в общем-то, безобидное, но с крайне вредным характером. Едва завидев нас, начинает что есть мочи трубить в горн. На эти пронзительные звуки сбегаются мутанты со всех окрестностей.

#### СПОРТСМЕН

Большой фанат физкультуры. В бытность свою человеком проводил много времени в занятиях спортом. Став мутантом — отупел, озверел и готов разорвать каждого, кто не дружит со штангой.

#### РАБОЧИЙ

Представитель рабочего класса, предположительно — сталевар. Обладает скверным характером, в бою отлично орудует молотом и постоянно норовит ударить по голове.

#### СОБАКА ПАВЛОВА

Жертва антигуманных опытов профессора Павлова. Существо нервное и обидчивое — бросается на все, что движется, при этом рыча и выделяя литры слюны.



мой дом родной — милые сердцу советские антуражи в полном 3D...

Первое, что бросается в глаза при визуальном знакомстве с You Are Empty - советско-социалистический антураж. Особенный и ни на кого не похожий. Немного жуткий, немного гипертрофированный и немного трешовый (исключительно в положительном смысле этого слова).

Едва очутившись в офисе Digital Spray, мы долго набираем воздуха в легкие и задаем вопрос, который не давал нам покоя вот уже почти два года: *"Что же вас вдохновляло во время измышлений над сценарием и общей концепцией? Ужель Сорокин?"* **Денис Волченко**, главный креативный человек в проекте, пожимает плечами: *"Конкретно Сорокин, пожалуй, нет. Повлияло всего понемногу: книги, фильмы... Мне вот, например, нравится "Город потерянных детей..."* Мы делаем круглые глаза. Вот так поворот.

## ГОРОД-САД

...Вот уже два часа Денис увлеченно рассказывает про You Are Empty, а на его мониторе сменяется картина за картиной. Сперва мы появляемся на улицах некоего "советского города". Город этот одновременно похож на все советские города планеты — бетонные тротуары, железные заборы, обшарпанные кирпичные стены... Точно такие же пейзажи можно найти и в Москве, и в Киеве, и в Нижних Бурасах.

Нам показывают уровень с неким жилым комплексом: текстура на полу кажется подозрительно знакомой... Ну конечно, такой же потрескавшийся синий кафель ваш покорный наблюдал в подъезде того дома, где прописан офис Digital Spray... Нам показывают "центр города": монументальные постройки, сталинский ампир, титанические масштабы — вылитая Лубянская площадь в Москве (местный горисполком — один в один "Детский мир", разве что не видно витрин, забитых плюшевыми медведями и конструкторами "Лего"). На обочинах одиноко стоят горбатые "Волги" и "Победы"... Нам показывают станцию метро. Мы теряемся в догадках: "Павелецкая", "Таганская"? Не угадали — "Университетская" в метрополитене города-героя Киева. Разница лишь в том, что в игре на кафельных стенах метро вместо рекламы операторов сотовой связи и модной обувки от Карло Пазолини развешена наглядная агитация... Нам показывают главную советскую гордость — Театр оперы и балета. Классические белые колонны, цветные мозаики, красный бархат, балеруны-мутанты... Нам показывают здание элеватора: литая арматура, катушки электропроводов, закопченные стены, ржавая линия конвейера, совковые лопаты в подсобках...

Все свое, родное, ностальгическое. Пейзажи, знакомые до боли в позвоночнике. Собственно, ребятам из Digital Spray не приходилось куда-то далеко ходить за источниками вдохновения. Большинство материалов для текстур они брали из реальной жизни, а постройки моделировали по архитектурным архивам или просто по фотографиям. Например, с тем же метрополитеном связана забавная история — когда художники были в Москве и фотографировали внутреннее убранство станций, один из них постоянно стоял на стреме и следил, не идет ли милиция. Все-таки — режимный объект, снимать не положено.

Что же касается основы основ — графического движка, то здесь, в You Are Empty, все по меньшей мере в полном порядке. По заверениям программистов, движок с легкостью держит в кадре практически неограниченное число полигонов и уже сейчас игра весьма шустро летает на hi-fi системах.

Разработчики не стали мудрить с моделированием целого города и разбили весь игровой мир на несколько тематических уровней. Отчасти благодаря этому, а отчасти — отличной технической основе, You Are Empty, натурально, поражает количеством всевозможных деталей. Каждый квадратный метр тутошних уровней отрисован

Для совершения очередного акта физиологической пакости собаки Павлова облюбовали партийную машину.

## СТРОИТЕЛИ КОММУНИЗМА

**ПАВЕЛ МУЗОК**
**НИК:** Tekilla
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Менеджер проекта.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Ни разу не был на Марсе.

**ДЕНИС ВОЛЧЕНКО**
**НИК:** mandelshtam
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Режиссер-постановщик, арт-директор.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Муравьи никогда не спят.

**ДМИТРИЙ СЫТНИК**
**НИК:** Dimas
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Главный программист.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Планирует заняться исследованием древних цивилизаций.

**ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ**
**НИК:** Cray
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Гейм-дизайнер, сценарист.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Не умеет ездить на велосипеде.

**ДЕНИС РОМАНОВ**
**НИК:** Twilight
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Гейм-дизайнер, моделер.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Очень хочет, чтобы кто-нибудь убил Билла.

**ДМИТРИЙ ДЬЯЧЕНКО**
**НИК:** Stealth
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Композитор, звукооператор.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** На Бискайском заливе встретился с кучей змей.

**ЕВГЕНИЙ КАРПЕНКО**
**НИК:** Frodo
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Дизайнер уровней.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Своим жизненным кредо считает шаманское слово "Акунаматата".

**АЛЕКСАНДР КУБЛИЦКИЙ**
**НИК:** KUB
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Аниматор.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Хочет, чтобы все было "маррожинро". Что это значит — не объясняет.

**КОНСТАНТИН МИРОНОВ**
**НИК:** Мирон
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** Моделер.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Бакалавр международных отношений со специализацией "Защита информации".

**КАТЯ ГУСАК**
**НИК:** CAT
**РОЛЬ В КОМАНДЕ:** 3D, 2D-художник.
**ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Правый хвост длиннее!



Как гласил один советский плакат: "Рабочий! Держи в порядке свой инструмент!"

Высоко подняв голову среди заводских руин, гордо вышагивает Курица имени Ленинского комсомола.

с поразительной скрупулезностью — на улицах повсюду валяется бумажный мусор, грязные полы усыпаны пожелтевшей штукатуркой, а в каменной кладке вы даже при большом желании не разглядите ни одного одинакового кирпичика. Помимо прочего, движок затачивается под OpenGL, поэтому о всевозможных модных штучках вроде шейдеров, натуральных отражениях и прочих графических наворотах речи даже не идет. Все это будет, причем в полном масштабе.

Собственно, с графикой мы разобрались — внешне You Are Empty можно преспокойно сравнивать с самыми современными шутерами. Но... В году 2004-м этого, знаете ли, уже мало. Реалии дня сегодняшнего таковы, что теперь трудно выбиться в люди с одними лишь красивыми скриншотами. Толпы жаждут интерактивного окружения, ragdoll-моделей, натуральной, черт возьми, физики!.. Насчет последней нас быстро успокаивают и не без гордости демонстрируют некую программную модель будущего физического движка. На экране возникает условное серое поле, на котором мгновенно появляется несколько не менее условных "скелетных моделей". На наших глазах оные модели начинают падать на землю, весьма реалистично подгибая ноги, всплывать на поверхности условного пруда, разлетаться от взрыва условных гранат, сучить условными ногами, терять условные головы... Условно — вот ключевое слово. Действующей физики в You Are Empty пока что нет, но нам недвусмысленно дали понять, что работа в этом направлении уже кипит вовсю.

### НАГЛЯДНАЯ АГИТАЦИЯ

В попытках максимально достоверно смоделировать аутентичный советский город образца 50-х годов разработчики не забыли о таком важном элементе советской поп-культуры, как наглядная агитация. Ребята из Digital Spray проделали поистине титаническую работу: перелопатили множество материалов, отсканировали десятки всевозможных плакатов... В итоге, с каждого второго фасада в You Are Empty на вас будет взирать рабочий-стахановец, солдат-отличник, усатый товарищ Вождь и тому подобные колоритные персонажи коммунистической мифологии.



### В ЖИЗНИ КАК В КИНО

Что касается самого геймплея, то про него, увы, пока еще рано что-либо говорить. Нам показали некий участок уровня, где, пробираясь по развалинам какого-то хлебокомбината, наш герой вступает в отважную перестрелку с Курицей имени Ленинского комсомола (отставить шуточки! между прочим — очень серьезный противник), прыгает по лестницам, убегает на улице от сторожа-мутанта в ушанке и с честью складывает голову в мрачной подворотне, пав жертвой злой пули зомби-красноармейца. Никаких революций или откровений — крепкий, добротный 3D-экшен. Кое-где приходится пострелять (на уровне с элеватором нам и вовсе обещали кромешный ужас чуть ли не в духе **Serious Sam**), а кое-где — подумать и порешать головоломки (к счастью, несложные: найти ключ, нажать кнопку, повернуть рубильник и тому подобное).

В Digital Spray никто не пытается объять необъятное — ребята всего лишь хотят сделать стильное, кинематографичное и захватывающее развлечение на пару-тройку вечеров. На то, чтобы одолеть You Are Empty от начала и до конца, среднестатистическому геймеру понадобится не более десяти часов. Мало? Как бы не так! Те же увешанные наградами **Call of Duty** или **Max Payne 2** преспокойно проходятся за пять часов, но почему-то никому не приходит в голову назвать их "неудачными играми". Просто "ненавязчивость" — это один из важнейших компонентов любого современного блокбастера.

То, что Денис — наш главный собеседник — предпочитает называться не "руководителем проекта", а, ни много ни мало, режиссером-постановщиком — уже многое объясняет. Никто в Digital Spray и не думает "моделировать вселенные" или гнаться за "полной свободой действия". You Are Empty — это прежде всего четкое разделение игрового мира на уровни, это вездесущие скрипты, это, наконец, мощная сюжетная основа. Как в **Half-Life**? Точно, как в Half-Life. Никакого "Сталкерства". Разработчики не пускаются в сомнительные эксперименты, они просто делают свой блокбастер по уже проверенному временем рецепту. Нам же остается только поаплодировать такому мудрому решению.

■■■

Спортсмен жестоко расправляется с каждым, кто прогуливает уроки физкультуры.

Да, в своем нынешнем состоянии You Are Empty требует очень серьезной доработки. Имея на руках практически всю техническую основу, разработчики еще не закончили балансировку геймплея, дизайн некоторых монстров, "склейку" уровней единой сюжетной основой и тому подобные немаловажные вещи. Игра выйдет не раньше 2005 года. Но, поверьте, для того, чтобы увидеть You Are Empty, можно потерпеть и целый год. У этой игры есть все претензии на хитовость, а уже один этот факт оправдывает любой срок ожидания. ■

*P.S. Редакция благодарит компанию 1С и лично **Анатолия Субботина** за помощь в организации поездки в город-герой Киев.*


1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
B.SOKAL
Сибирь II
© 2004 Microids. Продюсер и издатель - Microids. Автор и арт-директор Benoit Sokal. Все права защищены.
© 2004 Перевод на русский язык ООО «Логрус». Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
1С ФИРМА «1С»
microids
Логрус

# ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

*Рубрику подготовил:* ***Игорь Варнавский***

## NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

**Жанр:** Аркадный автосимулятор **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** EA Black Box **Похожесть:** NFS Underground, Midnight Club, Street Racing Syndicate **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Ноябрь 2004 года

После оглушительного успеха (за первые пару месяцев после релиза было распродано более 5 млн. копий) **Need for Speed Underground** никто не сомневался в скором появлении сиквела. **Electronic Arts** не пришлось просить дважды: уже в середине апреля в Сеть просочилась первая информация о **Need for Speed Underground 2**.

Поблескивающая полиролью и выверенная до мелочей Underground была столь хороша (сравнить ее можно, пожалуй, только с **NFS: Hot Pursuit** и PS2-блокбастером **Gran Turismo 3 A-Spec**), что у многих возникал вопрос — а что, собственно, разработчики собираются улучшать? Как выяснилось, авторы исполнены желания довести свой проект до идеала. Похвально.

Первой по значимости инновацией стал отказ от традиционного для всех гонок деления всего игрового пространства на отдельные трассы. Вместо этого для нас смоделировали целый город, разделенный на пять районов, каждый из которых сильно отличается от других в плане дизайна. Пока непонятно, можно ли будет перемещаться между этими районами без дополнительных подгрузок (скорее всего, нельзя), но то, что внутри них игрок волен ездить в абсолютно любых направлениях, — факт. Чтобы принять участие в каком-либо соревновании, нужно сначала найти место, где собираются гонщики. Сразу после окончания заезда вы можете отправиться на поиски другой тусовки и поучаствовать в новом состязании, не выходя в главное меню (модернизация машин и их покупка, кстати, теперь осуществляются в специальных магазинах, разбросанных по городу). В дополнение к старым режимам – Circuit, Drift, Sprint, Lap Knockout и Drag – появятся три новых. Триумфальное возвращение Hot Pursuit и, следовательно, полиции, увы, не состоится (о причинах – чуть ниже).

Автопарк немного расширится (в общей сложности ожидается около 30 машин; упор по-прежнему сделан на японские марки), а количество апгрейдов увеличится аж вдвое (назначение некоторых из них, впрочем, не совсем понятно — что такое audio upgrades, например?). Тюнингу подвержено практически все — вплоть до развала-схождения колес и жесткости подвески.

Модель повреждений, начисто выкорчеванная еще в NFS: Hot Pursuit 2, возвращается, хотя до сумасшествия **Burnout** здесь дело точно не дойдет. Максимум на что можно рассчитывать — пара царапин и скромные вмятины. Ключевой платформой, на которую в первую очередь ориентируются авторы, как и раньше, является PlayStation 2, поэтому на какие-то серьезные изменения в графике можно не надеяться. К сожалению, обладатели PC-версии отныне не смогут схлестнуться в мультиплеере с владельцами PS2 — "фишка" слишком сильно мешала созданию патчей.

А теперь о главном. Вы уже обратили внимание на то, что игра называется именно NFS *Underground 2*? Означать это может только одно: отныне серии NFS: Hot Pursuit и NFS Underground будут развиваться параллельно, не пересекаясь друг с другом. На это весьма прозрачно намекнули разработчики, когда журналисты вопрошали, почему авторы не хотят включать в NFS Underground 2 полицию.

## PARIAH

**Жанр:** Action **Издатель:** Groove Games (США)/Hip Interactive (Европа) **Разработчик:** Digital Extremes **Похожесть:** Unreal, Half-Life **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Осень 2004 года

Несмотря на то, что канадская студия **Digital Extremes (Unreal Tournament)** работает в игровой индустрии уже более десяти лет, она так и не стала известной — почти вся слава доставалась **Epic Games**, занимавшейся разработкой графических движков. В марте этого года терпение "экстремистов" наконец лопнуло, и они анонсировали совершенно новый проект, не имеющий отношения к набившей им порядочную оскомину "нереальной" вселенной.

Сюжет выглядит довольно любопытно. Недалекое и весьма мрачное будущее. На поверхность Земли, превращённой стараниями людей в гигантскую помойку, падает космический корабль. Все пассажиры и экипаж погибают за исключением двух персонажей — доктора Джека Мейсона и девушки Карины, которая, как выяснилось, заражена опаснейшим вирусом. Эпидемия этой болезни на Земле уже приняла такие масштабы, что правительство решило пойти на крайние меры — "продезинфицировать" поверхность планеты, сбросив с орбитальной станции ядерную бомбу мощностью 50 мегатонн. У Мейсона и Карины остается всего шестнадцать часов на то, чтобы найти способ остановить распространение болезни и предотвратить бомбардировку планеты. Кроме этой парочки, будет еще, по меньшей мере, четыре ключевых персонажа — именно столько слотов пустует сейчас на официальном сайте игры в разделе Characters.

Граждане, ожидавшие нечто **Halo**-образное, могут закатывать губы обратно — **Pariah** пропагандирует совершенно иной подход к игровому процессу. В этом плане игру можно сравнить скорее с **Far Cry**: высунулся, выстрелил, добежал до следующего укрытия, снова выстрелил — и так до победного конца. Аптечки искать не придется, поскольку с собой главный герой носит специальный аппарат, при помощи которого можно излечить даже самые тяжелые раны. Правда, использовав устройство более двадцати раз подряд, вы рискуете столкнуться с побочным эффектом — так называемым pain motion blur (попросту говоря, помутнением зрения), который мы уже видели в Far Cry. Мораль: не злоупотребляйте болеутоляющим при наличии врагов поблизости.

Система апгрейдов базируется на неких WEC. Найдя определенное количество этих штуковин, вы сможете модернизировать оружие (навесить оптический прицел, повысить вместимость обоймы, оснастить огне-

метом или гранатометом), нарастить "лайфбар", усилить броню или увеличить скорость передвижения. WEC будут выдаваться в гомеопатических дозах, поэтому серьезно прокачать все подряд не получится. Транспортные средства будут обязательно, причем, по свидетельствам очевидцев, схема управления ими реализована точь-в-точь как в Halo.

Движок Unreal 2, использующийся в Pariah, был модифицирован настолько сильно, что его запросто можно принять за технологию нового поколения. По качеству графики игра вполне сравнима с топовыми шутерами современности.

Оставив вселенную Unreal и отдалившись от Epic Games, Digital Extremes заодно разорвала отношения со своим прежним издателем — **Atari**, с которым она работала несколько лет подряд. Издавать Pariah будет небольшая компания **Groove Games**, выпускающая, в основном, бюджетные проекты.

## SILENT HUNTER III

**Жанр:** Симулятор подводной лодки **Издатель:** Ubisoft **Разработчик:** Ubisoft Romania **Похожесть:** Серия Silent Hunter, Dungerous Waters **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Осень 2004 года



В жанре морских симуляторов в последнее время творится что-то непонятное. С одной стороны, коммерческий успех таких игр, как правило, находится под большим вопросом. С другой — они почему-то продолжают выходить и каким-то чудом окупают расходы на свою разработку. Вот и **Ubisoft**, не так давно спустившая на воду многообещающий проект **Larry Bond's Harpoon 4**, вдруг анонсировала **Silent Hunter III**.

В последней мы возьмем на себя роль капитана подводной немецкой лодки. Действовать придется как в одиночку (большая часть миссий сводится к уничтожению вражеских кораблей, преимущественно транспортных), так и в составе эскадры (а также в связке с подразделениями ВВС). По ходу игры нам предстоит посетить самые отдаленные уголки планеты (Арктика, Атлантика и тропики), поэтому природно-климатические условия от миссии к миссии могут меняться довольно сильно. Обещано 4 типа субмарин, в каждом из которых может быть до десяти различных модификаций "у-ботов" (так называли германские подлодки). В мультиплеере можно будет сообща потягаться силами с AI либо, наоборот, попробовать выстоять против живого и электронного противника одновременного.

Немало времени надо уделять команде подлодки. Каждый член экипажа имеет имя и звание (офицеры к тому же обладают специализацией — двигателист, минер и так далее), а также такие параметры, как мораль и усталость (поэтому службу все несут по определенному графику). Мы вправе повышать или понижать подчиненных в звании, награждать медалями и орденами, прокачивать их профессиональные навыки и заменять одних моряков другими.

В **Ubisoft Romania** уверяют, что на разработку графического движка (естественно, полностью трехмерного) они потратили целых четыре года,

но по скриншотам этого не скажешь. Большой шаг вперед сделает физика (детальный просчет работы всех узлов кораблей, проработанные баллистическая и аэродинамическая модели).

Кроме всего вышеперечисленного, в списке особенностей игры было обнаружено упоминание о "кинематографичной камере", что не может не радовать. Симуляторы никогда не отличались зрелищностью, так что подобные ухищрения пойдут игре на пользу.

## XPAND RALLY

**Жанр:** Автосимулятор ■ **Издатель:** Strategy First ■ **Разработчик:** Techland ■ **Похожесть:** Серия Colin McRae Rally, Richard Burn's Rally ■ **Системные требования:** CPU 733 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Сентябрь 2004 года

Польская студия **Techland**, печально известная по проекту **Chrome**, работает в игровой индустрии уже далеко не первый год, но за все это время она не выпустила ни одного запоминающегося проекта. **Xpand Rally** — первое и, надеемся, не единственное исключение.

Причиной потенциального успеха служит по-настоящему серьезный подход к реализации всех без исключения компонентов игры. Для начала разработчики решили отказаться от самого расхожего штампа всех "серьезных" автосимуляторов — "туннельности" трасс. Иными словами, если вы слетите с дороги, никто не будет возвращать вас на нее принудительно, как в том же **Colin McRae Rally**. Не исключено, что за счет этого иногда можно будет сократить путь.

Второй момент, который нельзя не отметить, — превосходная физическая модель. Да, сегодня уже никого не удивишь тем, что работа двигателя, тормозной системы и подвески просчитывается согласно законам товарища Ньютона, а поведение автомобиля на дороге зависит от полутора миллиардов факторов (в первую очередь — от погоды и дорожного покрытия). Но в Techland пошли еще дальше. К примеру, сцепление машины с дорожным полотном зависит... от времени суток! Если ранним утром на асфальте могут быть замерзшие лужицы, то ближе к полудню они, скорее всего, растают и испарятся (при условии, что погода будет солнечной). В числе прочих "изюминок" — появление на дороге заблудившихся животных, внезапные порывы бокового ветра, смена погоды по несколько раз за заезд и многое другое. Аккуратное вождение в Xpand Rally приветствуется потому, что покалечить можно все, включая... водителя! Лицензированные авто не завезли, поскольку все производители давно повязаны эксклюзивными договорами с монстрами **Electronic Arts** и **Sony**. Кроме того, наличие реальных машин наверняка поставило бы крест на модели повреждений. Разработчики тем не менее не унывают и создают все автомобили по образу и подобию реально существующих моделей (например, вместо Minicooper имеется TinyHooper).

Набор режимов не исчерпывается традиционными Rally, Championship и Quick Race. В наличии также Head-to-head, в котором гонщики стараются всеми способами вытолкнуть оппонента с трассы; Freestyle, где соревнования проводятся не на огороженных треках, а на больших участках местности, а также классическая "Карьера" (выигрываем соревнования, получаем деньги, апгрейдим авто).

Список особенностей на официальном сайте щеголяет заоблачными цифрами — около шестидесяти трасс, разбросанных по всему миру, девять типов машин, в каждом из которых насчитывается до тридцати модификаций, и столько же разновидностей дорожных покрытий. Вполне пристойный видеоряд обеспечивается тем же самым движком, что был использован в **Chrome**.

На данный момент идет уже вторая фаза бета-тестирования игры, поэтому можно с уверенностью говорить о том, что больше релиз Xpand Rally переноситься не будет (изначально она должна была выйти еще год назад).

## ХРОНИКИ ТЭЛЛАДАРА: ЗАКАТ (TELLADAR CHRONICLES: DECLINE)

**Жанр:** Тактическая RTS ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** MindLink Studios ■ **Похожесть:** Серия Total War, Master of Magic ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Осень 2005 года

**"Хроники Тэлладара: Закат"** — случай в истории игровой индустрии уникальный — это приквел, разработку которого авторы начали после запуска в производство... продолжения — **"Хроники Тэлладара: Воссоединение"**. Изначально именно **Telladar Chronicles: Reunion** должна была стать первой игрой в серии. Работая над сюжетом "Воссоединения", в **Mindlink Studios** написали столь сложную историю, что стало понятно — утрамбовать завязку во вступительный ролик не получится. Тогда было решено сделать на ее основе отдельную игру.

"Воссоединение" и "Закат" сильно отличаются друг от друга. Первая изначально задумывалась как конкурент серии **Total War** — тактический и стратегический режимы, масштабные сражения с участием многотысячных армий, дипломатия, экономика, шпионаж и так далее. Вторая же игра представляет собой несколько упрощенную версию "Воссоединения". Сюжет остался нелинейным (имеется аж три концовки), а вот стратегический режим был вырезан под корень (глобальной карты мира и сопутствующих вкусностей — дипломатии и шпионажа — не будет).

"Закат" расскажет нам историю молодого рыцаря, который был назначен регентом при малолетнем наследнике престола Империи Тэлладар в тяжелое для нее время: после смерти императора страна погрузилась в пучину междоусобных войн, которые были развязаны знатью. Духовенство, посчитав, что назначение регентом одного из феодалов лишь усугубит ситуацию, решило привлечь человека "со стороны" — то есть нашего героя.

На развитие сюжета влияет множество факторов: случайные события, стихийные бедствия, действия богов и основных персонажей. Как и в серии Total War, ключевые фигуры (феодалы, духовенство, правители вражеских королевств) обладают массой характеристик ("лояльность", "набожность" и тому подобное), влияющих на их поведение в той или иной ситуации. Ролевыми характеристиками обладают даже бойцы вашей армии! Естественно, посмотреть статистику каждого солдата в отдельности невозможно — игра выводит лишь усредненные данные о параметрах подразделений.

В отличие от **Creative Assembly**, украинские разработчики не чураются фэнтези-мотивов: в "Хрониках Тэлладара" нашлось место магии и волшебству. Заклинания делятся на два типа: обычные, для выполнения которых требуется мана, и ритуальные, для которых необходима предварительная подготовка, осуществляемая силами нескольких магов.

"Закат" — одна из немногих игр (если не единственная), способных составить конкуренцию **Rome: Total War** в технологическом плане. В основе игры лежит движок **Battalist**, который, не морщась, обрабатывает сцены с участием 20000 трехмерных персонажей. Увы, ради масштабности приходится идти на некоторые жертвы: по качеству картинки "Закат" сильно уступает роскошному **Ground Control II: Operation Exodus**. Впрочем, к релизу все еще может измениться.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
СТАЛИНГРАД
• Новая стратегия в реальном времени о величайшем сражении Великой Отечественной
• Более 150 типов юнитов, 43 миссии в двух масштабных кампаниях за Вермахт и РККА
• Игровые миссии воссозданны на основе тактических карт и кадров аэрофотосъемки
• Исторические здания, восстановленные по архивным фотографиям
• Аккуратная реконструкция исторических событий
• Полномасштабные бои на территории города
• Оригинальный саундтрек группы «СкаФандр»
714
www.stalingrad-game.ru
1С ФИРМА "1С"
dtf.games
NIVAL INTERACTIVE
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 DTF Games. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive. Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.



# SILENT HILL 4
# THE ROOM

Игорь Варнавский
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: Survival horror ■ Издатель: Konami Digital Entertainment ■ Разработчик: Konami Computer Entertainment Tokyo ■ Похожесть: Silent Hill 2 ■ Мультиплеер: Нет

ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2004 года

www.konami.com/silenthill4

"Сиквелизация" принимает все более угрожающие формы. Если раньше разработчики брались за продолжения своих проектов только после релиза и удовлетворительных продаж игры, то сейчас работа над сиквелом начинается чуть ли не за полгода до выхода предшественника (это правило, разумеется, распространяется только на самые крупные бренды — **Prince of Persia 2**, **Need for Speed Underground 2**, **Knights of the Old Republic II: The Sith Lords**). **Silent Hill** тоже не избежал подобной участи: когда мы знакомились с PC-версией Silent Hill 2, в **Konami** уже тестировали финальные билды Silent Hill 3, а Silent Hill 4 находился на начальной стадии разработки.

Сегодня от релиза четвертой части нас отделяет всего несколько месяцев. Это — последний взгляд на игру перед тем, как вы прочитаете на наших страницах восторженную (мы в этом практически не сомневаемся) рецензию. Давайте еще раз просуммируем все, что мы знаем о последней и самой амбициозной части знаменитого сериала.

## Четыре комнаты

Завязка The Room звучит многообещающе: главный герой, Генри Таунсенд, проснувшись однажды утром, обнаружил, что он заперт в собственной квартире. Входная дверь, под которой лежала записка *"Мама, почему ты не разбудишь меня?"*, оказалась заблокирована цепями, а окна — закрыты решетками. Попытки Генри выбраться из домашней тюрьмы не увенчались успехом, позвать кого-нибудь на помощь также не вышло: телефон, разумеется, отключен, а криков о помощи никто, похоже, не слышит. Через некоторое время соседка Генри, Эйлин Гэлвин, обеспокоенная его отсутствием, попыталась вместе с домовладельцем открыть дверь, но у них ничего не вышло. Спустя пять дней герой, потерявший к тому моменту всякую надежду, обнаруживает в ванной комнате некий портал. Генри, понимая безвыходность своего положения, прыгает в него.

Дыра в ванной ведет в альтернативные миры, путешествуя по которым, герою предстоит выяснить причины происходящего. Атмосфера и декорации The Room верны традициям серии — первая же локация представляет собой заброшенную детскую площадку, в центре которой стоит инвалидная коляска с огромной обезглавленной куклой. Визит в это живописное место оставляет одни лишь вопросы... Однако вскоре здесь появляется и Эйлин, точнее — ее потусторонний двойник. Она будет сопровождать Генри в его путешествии по альтернативному измерению, и нашей главной задачей является сохранение ее жизни. Несмотря на старания героя, девушке со временем будет становиться все хуже, и в финале она, скорее всего, превратится в монстра (на это не раз намекали разработчики). Однако вполне возможно и обратное. Ходили слухи, что в Silent Hill 4 разработчики впервые добавили элемент нелинейности, поэтому возможен и более жизнеутверждающий исход. Однако мы бы на это не надеялись: "хэппи энд" в Silent Hill — понятие относительное.

Квартира Генри выступает ключевой локацией, в которую мы будем возвращаться после путешествия по каждому из альтернативных миров (отсюда и второе название игры). По ходу игры на мебели и предметах интерьера появятся пятна крови и ржавчины — постепенно чистое и ухоженное жилище Генри перестанет отличаться от того, что мы видим в альтернативных измерениях.

Персонажи, которые встретятся Генри, как обычно, не распространяются о своих мотивах и целях, а их более чем двусмысленные намеки еще больше запутывают героя. Девушка Синтия видит что-то очень странное в своих снах. Маленький мальчик, который, по всей видимости, станет ключевым персонажем и, возможно, окажется самим же Генри (разработчики намекают на то, что ключом к разгадке тайны станут детские воспоминания героя). Кроме них есть еще молодой человек с длинными волосами, подросток и мужчина лет сорока. По некоторым дан-

1 Чем дальше Генри будет продвигаться по сюжету, тем сильнее будет видоизменяться его квартира.

2 Генри подглядывает за своей соседкой Эйлин через дыру в стене.

3 Один из самых опасных монстров в игре. Убивает с одного удара, так что старайтесь не прислоняться к стенам без явной необходимости.

4 По данным некоторых фэн-сайтов, этот седоволосый мужчина имеет какое-то отношение к Джеймсу, герою Silent Hill 2.



ным, нам также встретится Уолтер Салливан, упоминания о котором есть во второй части (там ему приписывалось убийство двоих детей). Любопытный факт: у всех основных персонажей зеленые глаза — у Генри, Эйлин, длинноволосого парня и мальчика. Кто знает, возможно, это неспроста...

Концовок в игре будет больше, чем в Silent Hill 3 (где их было, напомним, три), но меньше, чем в Silent Hill 2 (семь, если учитывать две шуточные и одну в дополнительном сценарии за Марию).

## Жить стало легче

К четвертой части разработчики, наконец, осознали, что терпению фанатов есть предел, и взялись за пересмотр геймплея, который уже давно просится на переделку.

Во–первых, была приструнена своенравная камера, которая традиционно выбирала самые неудобные ракурсы. При этом у нас появится возможность выбирать точку обзора по своему усмотрению. Если вас не устраивает "кинематографический" ракурс, установленный по умолчанию, вы можете переключиться на традиционный для TPS вид "со спины".

Необходимость методично обшаривать каждое помещение в поисках активных объектов, ежесекундно нажимая клавишу "действие", также останется в прошлом. Если в комнате есть предмет, с которым можно что–либо сделать, то, при приближении к нему, в верхнем левом углу экрана возникнет иконка с изображением глаза. Количество жизненной энергии отныне отображается полоской в левом верхнем углу экрана.

Использование предметов и перезарядка оружия теперь происходит без долгих и утомительных путешествий по дебрям инвентаря. Размер последнего был сильно урезан, поэтому таскать с собой несколько стволов одновременно уже не получится.

Технологическая сторона игры революционных изменений не претерпит. Изначально, напомним, Konami планировали разработать для Silent Hill 4 новый движок и выпустить ее на **PlayStation 3**, но задержка выхода последней поставила крест на этих планах. Ресурсы же PlayStation 2, увы, практически исчерпаны, поэтому все, что остается разработчикам, — это выжимать последние соки из старого движка и отчаянно дорабатывать анимацию.

Музыка, как всегда, великолепна. В конце апреля на сайте ***www.konamistyle.com*** появилось несколько отрывков из саундтрека грядущей игры, выложенные в интернет в рекламных целях. Наше предварительное резюме вполне предсказуемо: Акира Ямаока — по–прежнему, как выражаются западные коллеги, rules.

■ ■ ■

Когда Konami выпустили Silent Hill 3, чей геймплей ни на йоту не отличался от второй части, мы практически не обиделись. Во второй раз этот фокус может не пройти — это отчетливо понимают и фанаты, и разработчики. Несмотря на заверения последних, изменения в игровом процессе носят, скорее, декоративный характер. Впрочем, все, что нам нужно, — это доведенный до ума экшен (обещают, что будет), интересный сюжет (точно будет) и пугающая атмосфера (не сомневаемся, что будет). Так что отбросим сомнения — The Room стоит ждать, как и предыдущие части серии, с замиранием сердца. Пришествие намечено на сентябрь 2004. ■

## Взрыв из прошлого

Несмотря на неоднократные заявления руководства **Konami Computer Entertainment Tokyo** о том, что **Silent Hill 4** является совершенно самостоятельной игрой, не связанной напрямую со своими предшественниками, мы позволим себе в этом усомниться.

Во–первых, про **Silent Hill 3** разработчики говорили то же самое, но, как вы уже знаете, игра неожиданно для всех оказалась продолжением первой части. Есть подозрение, что The Room непосредственно связана со второй частью, которая считается чуть ли не лучшей в серии на данный момент.

Во–вторых, нам удалось найти в интернете фотографии футболок, которые будут выпущены Konami к выходу проекта. Призрак, изображенный на одной из них, как две капли воды похож на Джеймса Сандерленда, главного героя Silent Hill 2.

В–третьих, одна из композиций, входящих в саундтрек четвертой части называется... "Waiting for You". Тем, кто играл во вторую часть, это скажет о многом. Всем остальным остается лишь кусать локти.

Кроме того, много любопытных наблюдений сделали фанаты серии. Многие из них, например, обращают внимание на то, что в The Room протагонист перемещается при помощи специальных порталов — точно так же, как герой второй части (помните эти казавшиеся бездонными ямы, в которые постоянно прыгал Джеймс?). Упоминания о такого рода порталах встречаются в Silent Hill 2 едва ли не на каждом углу (надписи вроде: *there was a hole here, the door that wakes in darkness, opening into nightmares*). В общем, не хотелось бы делать поспешных выводов, но есть некоторые сомнения относительно самодостаточности четвертой части. Что, впрочем, только к лучшему.

### БУДЕМ ЖДАТЬ?

Silent Hill 4 — это новый герой, новая история и несколько доработанный геймплей. Если у Konami все получится, то The Room окажется чуть ли не лучшей игрой серии со времен первой части.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%**

# CATWOMAN

Алексей Бутрин
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: Electronic Arts ■ Разработчик: Electronic Arts ■ Похожесть: Prince of Persia: Sands of Time, Bloodrayne ■ Мультиплеер: Нет

ДАТА ВЫХОДА
Август 2004 года

www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/us/home.jsp

Игры по комиксам за последние несколько лет стали явлением регулярным и даже обыденным. Однако, к нашему величайшему сожалению, количество хороших проектов, созданных на основе "графических новелл", стремится к нулю. Даже если речь идет о таких раскрученных брендах, как "Бэтмен". Но в любом правиле, как известно, есть исключения. Например, выходящая этим летом **Catwoman.**

## Кошка, которая гуляет сама по себе

Catwoman — игроприложение к одноименному фильму (подробнее см. в отдельной заметке про "Котенка..."!), поэтому сюжетная линия будет полностью повторять сценарий грядущего блокбастера. Сухая статистика звучит так: семь глав и более двадцати уровней, в которых будут представлены все основные кинолокации, а также три босса и несчетное число "мальчиков для битья" рангом поменьше.

Геймплей являет собой классическую комбинацию акробатических упражнений и мордобоя. Главную роль в игровом процессе Catwoman играет... кожаный хлыст. Этой полезной штуковиной можно будет выбивать оружие из рук врагов, дергать рычаги и переключатели, захватывать предметы и даже цепляться за выступающие поверхности на манер Человека-паука. Одним словом, имея в арсенале хлыст, можно смело обойтись без огнестрельного оружия (которое Женщина-кошка на дух не переносит). Помимо этого, наша героиня обладает уникальными умениями: прекрасно видит в темноте, может сражаться с шестью врагами одновременно, без проблем залезает на отвесные стены, а также вытворяет такие чудеса акробатики, при виде которых Лара Крофт и Принц Персии начинают рыдать на плечах друг у друга. К этому списку также стоит добавить приличный набор комбо, а также два игровых режима — "дикой кошки" (местный аналог bullet time) и "шестого чувства". Последнее позволяет предсказывать перемещения врагов, а также "подсвечивает" интерактивные элементы интерьера. В этом режиме происходящее демонстрируется от первого лица, а камера увеличивает все активные предметы и элементы уровня, если вы посмотрите на них.

Далеко не все комбо и выкрутасы с хлыстом будут доступны нам с вами с самого начала игры. Новые умения приобретаются за... бриллианты, которые, как известно, лучшие друзья всех женщин. Даже если они наполовину кошки.

В качестве основного рукопашного стиля Catwoman будет использовать капоэйру, элементы которой мы уже наблюдали в недавнем **Prince of Persia**. Это как раз тот случай, когда за заимствование идей хочется не пожурить, а наоборот.

Нельзя не обратить внимание на так называемый "принцип домино", сущность которого состоит в том, что падение одного из врагов или даже предметов на уровне может повлечь за собой своеобразную цепную реакцию. К примеру, от души пнув супостата ногой в челюсть, вы можете не только отправить его в нокаут, но и заставить бедолагу поранить в падении одного из своих коллег. Здесь же — возможность метким ударом хлыста завалить пирамиду из пустых бочек и ящиков, которые передавят добрую половину противников. К слову, разработчики ориентируются на рейтинг Teen (от тринадцати лет). А это значит, что крови и расчлененки не предвидится — наша пышногрудая героиня не убивает врагов, а лишает несчастных чувств путем изощренной мануальной терапии. Зарубежные журналисты, поигравшие в пресс-версию Catwoman, уже сообщают о серьезных конфликтах этой гуманной задумки со здравым смыслом: согласитесь, трудновато поверить, что охранник после падения на мостовую с крыши десятиэтажного здания отделается лишь сотрясением мозга и временной потерей сознания.

У Catwoman также наблюдаются определенные проблемы с

1 Работа с освещением выполнена в Catwoman на твердую пятерку.

2 Фанаты Холли Берри при виде таких кадров задерживают дыхание. Все прочие пожимают плечами.

3 При виде местной акробатики хочется отправиться в ближайший магазин за хорошим геймпадом.

4 Мисс Берри подарила персонажу не только свой голос, но и тело.



AI — очевидцы указывают на его полное отсутствие: враги ведут себя, как неумелая школьная шпана, их реакции заторможены, а осмысленность в поведении прослеживается редко. Справедливости ради стоит заметить, что время на доводку искусственного интеллекта у разработчиков еще есть, так что подождем до релиза.

Кошки — ночные животные, поэтому неудивительно, что основное действие игры происходит ночью: призрачный лунный свет ласкает крыши домов, тротуары освещаются неживым светом уличных фонарей — подобный стиль как нельзя лучше подходит для симпатичной модели динамического освещения, реализованной в игре. Компьютерную героиню озвучивает, разумеется, сама Холли Берри, исполняющая главную роль в фильме.

Мультиплеер в подобных тематических проектах — скорее исключение, чем правило, поэтому реиграбельность Catwoman находится под большим вопросом. Фанаты фильма, впрочем, будут проходить игру не раз и не два (уровни можно переигрывать в произвольном порядке) для нахождения различных секретных локаций и бонусов, которые позволяют взглянуть на арты, фотографии и даже интервью с милашкой Берри. Кстати, только прохождение игры на 100%, со всеми секретами и бонусами, позволит открыть все спецдвижения, комбо и апгрейды хлыста.

■ ■ ■

К работе аниматоров Catwoman претензий нет, а вот с графикой в целом ситуация обстоит далеко не так радужно. Поскольку игра ориентирована на консоли, в наличии имеется полный набор "приставочных" симптомов: недостаточно четкие текстуры, угловатые модели и недостаток деталей как у персонажей, так и у элементов интерьера. Эффекты пострендерной обработки (свежие примеры этой технологии мы видели в **Sands of Time** и **Hitman: Contracts**) частично сглаживают недостатки движка, но приставочный дух все равно чувствуется за версту. В противовес этому, Catwoman может похвастаться отличной архитектурой урбанистических уровней и стильными декорациями — как-никак, разработчики напрямую сотрудничали с постановочной группой фильма, а в Голливуде свое дело знают на пять с плюсом. Специального приза зрительских симпатий заслуживает анимация главной героини. Грация и сексуальность Холли Берри, несмотря на явные огрехи игрового движка, переданы практически безупречно. Для демонстрации форм Женщины-кошки разработчики даже не поленились добавить специальный режим, напоминающий паузу в **Max Payne**: когда игрок оставляет свою подопечную без управления на длительное время, камера начинает порхать вокруг нее, выхватывая такие ракурсы, что даже рейтинг Teen на коробке с игрой заливается густым румянцем. К слову, виртуальная мисс Берри в моменты таких видеосессий не стоит бревном, а позирует самым вызывающим образом.

В целом, налицо весьма серьезная заявка на теплое место в рейтинге экшен-игр 2004 года. Заполучить виртуальную Холли Берри в свое распоряжение мы сможем уже в конце этого лета.

В целом, налицо весьма серьезная заявка на теплое место в рейтинге экшен-игр 2004 года. Заполучить виртуальную Холли Берри в свое распоряжение мы сможем уже в конце этого лета. ■

## Котенок с улицы Лизюкова

Как нетрудно догадаться, Electronic Arts запустили **Catwoman** в производство исключительно потому, что на широкие экраны земшара вот-вот обрушится одноименный блокбастер. На последнем хотелось бы остановиться подробнее. Во-первых, Женщина-кошка, если вы вдруг не догадались, — это персонаж, принадлежащий к вселенной Batman. Ее дебют состоялся в одном из лучших фильмов всех времен и народов — "**Бэтмен возвращается**" (Batman Returns, 1992) — тогда Женщину-кошку сыграла роскошная и утонченная Мишель Пфайффер. После нескольких неудачных продолжений **Warner Brothers** неожиданно доверили будущее новых бэт-фильмов серьезным режиссерам. Так, выходящий на экраны в 2005 году **Batman Begins** снимает автор "**Помни**" Кристофер Нолан, а за режиссерским креслом Catwoman сидел... Питоф (Pitof) — француз, снявший до этого цифровой шедевр "Видок" с Жераром Депардье в главной роли. Грядущий блокбастер, впрочем, исполнен вполне голливудского драйва — рекламный ролик демонстрирует затянутую в латекс обладательницу Оскара — Холли Берри, которая разъезжает на мотоциклах по ночному городу и танцует в ночных клубах.

Главная интрига заключается в том, что Женщина-кошка, которую мы видели в "Бэтмен возвращается", не была стопроцентно положительным персонажем — она с равным успехом принимала то одну, то другую сторону, оставшись, в результате, сама по себе. Похоже, что новый фильм будет эксплуатировать аналогичный прием — по сюжету героиня Холли Берри балансирует на грани между преступником и чем-то вроде супергероя. Как эта интрига будет отражена с игре — пока неизвестно, но мы надеемся, что разработчики не подкачают.

### БУДЕМ ЖДАТЬ?

Компьютерная игра по мотивам широкоэкранных приключений красавицы Холли Берри может оставить равнодушным только слепого. Кроме соблазнительных форм, нам также обещают крепкий геймплей, правильную физику и радующее глаз освещение. Ждем с нетерпением.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%**



# DUNGEON LORDS

Светлана Карачарова
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: Action/RPG ■ Издатель: DreamCatcher Interactive ■ Разработчик: Heuristic Park ■ Похожесть: Dungeon Siege ■ Мультиплеер: Локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА: Сентябрь 2004 года

www.dungeonlordsgame.com

Вы никогда не задавались вопросом, кто пишет пресс-релизы для разработчиков RPG? Меня в последнее время терзают смутные сомнения, что все они — дело рук одного-единственного человека, ибо их стиль не меняется уже лет десять. Каждый раз нам обещают самые широкие возможности, самые оригинальные миссии, самые темные и страшные подземелья, самый потрясающий сюжет, самый интерактивный мир и, разумеется, самую-самую игру.

Так вот, наш старый знакомый, **D.W. Bradley** (непременно см. рядом заметку про "Папу Wizardry"!) решительно настроен свершить натуральный подрыв устоев — разрушить до основанья, а потом возвести на обломках стареющего жанра Action/RPG нечто совершенно новое и неподражаемое, под кодовым названием RPG-fighter. Проведя четыре года в трауре по поводу неудачи, постигшей его предыдущий проект, **Wizards & Warriors**, знаменитый игродел снова выходит на большую сцену, раздавая громкие авансы и невероятные обещания направо и налево. Плачьте, поклонники знаменитого сериала, — ваш кумир не будет делать **Wizardry IX** — маэстро очень хочется денег, поэтому отныне он ставит на проекты с большим коммерческим потенциалом. Встречайте его первую ставку — **Dungeon Lords**!

## Dungeon... как много в этом слове

Завязка наших приключений в стране лордов подозрительно напоминает начало доброй половины женских романов. В списке действующих лиц имеются: строгий отец-король, богатый и мерзкий жених, соседский королевич и (куда же без него!) единственный и ненаглядный возлюбленный, с которым, по всем канонам жанра, принцесса сбегает из-под ненавистного венца. Разъяренный нежданной отставкой жених, как и следовало ожидать, объявляет войну своему несостоявшемуся тестю. Пока не совсем понятно, какая роль отведена для нас в этих чисто семейных разборках, но рискнем предположить, что именно на наши плечи ляжет весь груз королевских проблем.

Игра, несмотря на название, предоставит для исследования не только темные подземелья, но и вполне себе зеленые леса, желтые пустыни и бурые болота. Монстры всех видов, размеров и окрасов прилагаются. В программе путешествия — осмотр десятка городов, пары дюжин пещер и нескольких древних замков. Отдельным пунктом стоят прогулки по парочке параллельных измерений — Demonic и Spiritual. Для более-менее комфортного путешествия по этим богом забытым местам нам предлагается собрать партию последователей общим числом до 10 (десяти!) человек. Смиренно надеемся, что разработчики привьют каждому члену команды приличный AI, чтобы игра не свелась к бесконечному микроменеджменту внутри группы.

Интерфейс **Dungeon Lords** отличается спартанским минимализмом. В стандартном режиме на экране будут присутствовать только две крохотные полоски здоровья. Никаких кнопок, часов, мини-карт, портретов членов партии и прочих привычных элементов. Разработчики на полном серьезе считают, что все вышеперечисленные моменты только мешают игре, так как постоянно отвлекают на себя внимание, поэтому нечего им занимать бесценное игровое пространство.

Что касается управления, то тут далеко не все так просто. Традиционное для жанра Action/RPG перемещение персонажа при помощи мыши а-ля **Diablo** признано разработчиками неэргономичным и вредным, в связи с чем в дело пущены курсорные клавиши (ну и WASD, разумеется). Вряд ли это решение оценят фанаты "Дьябло", зато оно, несомненно, придется по душе ролевикам старой закалки. Управление камерой, впрочем, должно устроить всех — Dungeon Lords позволяет выбирать любой ракурс, какой вам заблагорассудится. Вид от первого лица, правда, отсутствует.

## Будь проще!

Во время процесса формирования персонажа нам разрешат выбирать из восьми рас: пять гуманоидных (в том числе люди, эльфы, дварты) и три негуманоидных, именуемые Demigoth (сюда входят ужасные Urgoth, волко-

1 Вот примерно так и выглядят "несложные" загадки по версии гражданина Брэдли.

2 Перечень характеристик и умений героя внушает уважение.

3 Хорошее заклинание этот огненный шар. Жаль только, что в этой книге их всего три штуки.

4 Ничто не остановит опытного "ролевика" на пути к очередному сундуку!

5 Dungeon Lords обещает порадовать нас отменными спецэффектами.




подобные Wylvan и маленькие хитрые Thrall). Здесь же — выбор пола, прически, портрета и подходящего класса. Количество всевозможных описаний, характеристик, параметров, умений, атрибутов и перков, которые придется при этом учитывать, превышает все разумные пределы, так что приготовьтесь первые пару часов общения с игрой потратить исключительно на создание своего виртуального альтер-эго.

Развиваясь, наш герой, как обычно, будет совершенствовать свои умения и приобретать новые. В зависимости от классовой и расовой принадлежности какие-то навыки будут расти быстрее и легче, а что-то, наоборот, будет даваться с трудом. При недостаточном развитии какого-либо умения его использование будет наказываться штрафом. Например, если навык ношения легкой брони развит слабо, а натянуть свеженайденные кожаные доспехи очень хочется, вы все равно сможете это сделать, но бонус защиты будет существенно снижен.

Интересные новшества ждут нас в системе управления магией. В **Dungeon Lords** будет реализовано четыре магических школы: Arcane, Celestial, Nether и Rune magic. Каждая из этих школ специализируется на определенном типе заклинаний: Arcane magic — классическая боевая магия с непременными fireballs, Celestial magic — магия целителей и священников, использует силу звезд, Nether magic — магия призыва, для которой понадобятся не только заклинания, но и специальные ингредиенты, Rune magic — магия защиты и усиления, которая работает при помощи камешков-рун. Всего нам обещают не менее 90 совершенно разных заклинаний, каждое из которых будет сопровождаться отменными спецэффектами. Но не все так просто. Приготовьтесь к тому, что в игре нет постоянной книги заклинаний, и все, на что можно рассчитывать, — это небольшие брошюрки, содержащие несколько спеллов, которые будут исчезать из инвентаря после определенного числа использований. Кроме того, процесс восстановления магии после каждого выпущенного огненного шара будет длиться по несколько минут — маг как боевой класс более не имеет права на существование.

Что касается сражений на мечах, нам также обещают целый ворох спецспособностей, ударов и комбо, причем в игре реализован "принцип тактического боя" — иначе говоря, главгерой может не только изящно вертеть оружием, но и прикрываться щитом от особо опасных атак. Все очень просто: клик левой кнопкой — ударить мечом, клик правой — использовать щит. С набором опыта игроку станут доступны хитроумные комбо и прочие интересные возможности, например удар со спины с тройным уроном. Также в длинном списке обещаний: наличие у каждого вида оружия нескольких типов ударов, влияние используемого вида оружия на скорость передвижения, влияние вида брони на эффективность используемого оружия и ряд других зависимостей.

Как и любая ролевая игра, **Dungeon Lords** предложит нашему вниманию великое множество различных миссий и квестов. Паззлы в стиле Wizards&Warriors будут в обязательном порядке, но на сей раз, по заверениям разработчиков, сложность загадок ощутимо снижена. *"На первый взгляд, Dungeon Lords — очень простая игра. Но у нас есть несколько тузов в рукаве, не сомневайтесь"*, — хитро улыбаясь, заявил неподражаемый Брэдли в одном из своих интервью. Будем надеяться, что так оно и есть.

■■■

Итак, резюмируя все вышесказанное, мы получаем неплохую игру со множеством нетипичных решений, отличной ролевой составляющей, интересной боевой и нетрадиционной магической системами, а также внушающим некоторые опасения квестовым довеском. Среди прочих достоинств **Dungeon Lords** стоит отметить неплохую графику и возможность кооперативного прохождения игры при помощи локальной сети (кооператив до 8 человек). Смогут ли **Heuristic Park** претендовать на звание первооткрывателя нового жанра, покажет время. Ждать осталось недолго — разработчики уверяют, что игра практически готова и появится на прилавках в сентябре этого года. ■

## Папа Wizardry

D.W.Bradley, один из лучших разработчиков ролевых игр на этой планете, получил мировое признание еще в начале 90-х годов прошлого века, когда под его руководством были выпущены три последние части великолепного сериала **Wizardry — Heart of the Maelstrom** (часть 5), **Bane of the Cosmic Forge** (часть 6) и **Crusaders of the Dark Savant** (часть, соответственно, 7). Wizardry стал классикой жанра ролевых игр, но не смог спасти своего разработчика, компанию **Sir-Tech**, от финансового краха. Разработкой восьмой части сериала занималось единственное оставшееся в живых канадское подразделение компании.

Тем временем Брэдли основал собственную студию Heuristic Park, где начал разработку новой игры под первоначальным названием **Swords & Sorceries**, однако позднее она была переименована в Wizards & Warriors. Игру ждали с нескрываемым нетерпением, авансом выставляли ей отличные оценки и предвкушали безоговорочный успех. Но кривое управление, плохонькая графика и зубодробительно сложные квесты практически убили интересный сюжет и хорошо продуманную ролевую систему. И вот четыре года спустя, проанализировав свои ошибки и дав себе твердый зарок не наступать на те же грабли, Брэдли анонсировал новый проект под названием **Dungeon Lords**. Оценить последнюю работу мастера мы сможем уже этой осенью.

**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

Последнее творение мистера Брэдли — "папы Wizardry". Все лучшее от жанра Action/RPG плюс немного загадочности Wizards & Warriors для остроты.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%**

# SID MEIER'S PIRATES!




Николай Пегасов

Жанр: Action/RPG ■ Издатель: Atari ■ Разработчик: Firaxis Games ■ Похожесть: Pirates! (1987) ■ Мультиплеер: Нет

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2004 года

www.atari.com/pirates

В конце восьмидесятых годов XX века работники одного из секретных советских НИИ получили новенькие ЭВМ, полностью совместимые с **IBM PC**. В результате месячный план работ организации не выполнялся, пока сотрудники осваивали подземелья "**Диггера**", устраивали личную жизнь "**Ларри**" и бомбили ливийцев в **F-19**. Наконец деятельность "почтового ящика" (как именовали в те времена секретные институты) была парализована полностью: кто-то приволок на работу две пятидюймовые дискеты, на которых значилось: **Sid Meier's Pirates!**

Доценты и младшие научные сотрудники бороздили просторы Карибского моря, чинили такелаж, захватывали Панаму (ту, которая город, а не летняя шляпа) и вычерчивали на миллиметровке геодезически безупречную карту Малых Антильских островов (ага, в самой игре встроенной карты не было!). И я там был — ведь мои родители работали в этом аэрокосмическом НИИ простыми инженерами, а детям сотрудников разрешалось оккупировать компьютеры по выходным. **Pirates!** остались в моей памяти одним из самых ярких моментов детства: именно эта игра дала понять, что в виртуальном мире можно жить практически полноценной жизнью.

Наш НИИ, с головой уйдя в расчет баллистики пушечных ядер, так и не выбрался из постперестроечного кризиса. Теперь вы, уважаемый читатель, посвящены в страшную тайну отечественного авиаракетостроения. Вы знаете имя человека, прервавшего череду выдающихся достижений советского народа в деле освоения космического пространства. Его звали Сид Мейер.

## Было и будет

Сид Мейер создал игру в удивительном жанре — "тактическая стратегия в реальном времени с элементами РПГ, экономического симулятора и встроенными аркадными играми". Конечно, вышедшие в 1987 году на PC Pirates! — не единственный и даже не самый первый представитель этого направления. Подобную же свободу игроку предоставляла легендарная **Elite**. Но то был космический, а не "карибский" симулятор, и героика капитана Блада в нем не ощущалась. Поэтому можно утверждать, что идейных последователей у Pirates! куда больше, чем предшественников. Приятно, что наиболее талантливыми учениками оказались отечественные разработчики — создатели "**Морских легенд**" (1995) и "**Корсаров**" (2000). Успех последних явно не миновал внимания Мейера. На гребне "пиратской" популярности он решил во второй раз реанимировать старый шедевр. Почему во второй? Потому что первая реанимация состоялась в 1993 году — вышла **Pirates! Gold**. Но этот продукт отличался от оригинала только новой графикой, а нынешняя версия будет содержать новые элементы геймплея.

80% будущей игры — это все те же любимые и незабвенные "Пираты" 1987 года. Мы, в роли капитана парусного "дредноута", все так же путешествуем по безбрежной глади Атлантического океана, Карибского моря и Мексиканского залива. На пути судна будут встречаться корабли дружественных и вражеских держав, а также скоростные посудины под "Веселым Роджером".

Встретив корабль, мы можем обменяться с его капитаном последними новостями политики (кто с кем воюет), экономики (что где почем) и спорта (капитан Морган стал пятикратным покорителем острова Тобаго). Если же сплетни вас не интересуют, то в качестве альтернативы есть возможность провести обстрел встречного судна из всех пушек и взять его на абордаж. Бой с крепостью, защищающей портовый город, подобен схватке кораблей: мы управляем судном (изменение курса, залпы пушек и смена парусного вооружения), а после того как количество противников на суше сведется к минимуму, смело высаживаемся на берег.

На этом заканчивается одна аркадная игра (морской бой) и начинается другая — фехтование. Цель ее — пробиться к вражескому капитану (командиру гарнизона) и победить его на дуэли. Помнится, дуэли капитанов в старых, культовых "Пиратах" ничем не отличались от поединков в плоском и не менее культовом **Prince of**

1 Ребята желают трудоустроиться, но у нас в штате нет вакансий.

2 Губернатор отправляет героя на задание, пообещав, вероятно, следующий титул.

3 Как и раньше, маневрировать кораблем и перемещаться мы будем прямо по "глобальной карте".

4 Герой крадется по ночным улицам. Ну, чем не Thief?




**Persia**: шаг вперед, парирование, укол. Теперь же нам обещают полное 3D и все вытекающие отсюда прелести.

"Сухопутная" часть игры содержит в себе упомянутые "экономические" и "стратегические" элементы. В каждом городе нас встречает магазин. Здесь мы продаем награбленные драгоценности (бочки рома и тюки тростникового сахара), а на полученные пиастры закупаем на верфи пушки и ремонтируем свою трехмачтовую "Арабеллу". Хозяин верфи с удовольствием приобретет для коллекции лишние галеоны и баркентины, которые достались нам от неразумных испанцев (голландцев, французов, англичан — смотря за чью сборную мы болеем). В игре можно жить одной торговлей, спекулируя, к примеру, шкурками скунсов, но разве приличному Флинту пристало заниматься куплей-продажей?

В городе нас ждут и другие постройки, помимо торговых. В таверне просиживают штаны не окончившие вуза молодые люди, готовые заключить трудовой договор и поработать ножом и топором. Там же можно приобрести обветшалые страницы из атласа Карибского бассейна, на которых размашисто поставлены подозрительные крестики. Индиана Джонс утверждал, что "крестик никогда не указывает место". Найдя "место" и раскопав ритуальную утварь ацтеков, можно доказать доктору Джонсу, что он был в корне не прав.

Политическая часть игры включает в себя визиты к губернаторам и получение заданий. Занимаясь разбойным промыслом на благо какой-нибудь европейской короны, мы со временем приобретем титул "маркиза де Барбадоса", гектар земли на Багамах и репутацию достопочтенного гражданина.

Титулы и репутация — это не весь "ролевой элемент". Еще в старых "Пиратах" на старте игры можно было выбрать одно из нескольких умений: скорость перезарядки пушек, мастерство фехтования, крепкое здоровье... Последнее будет портиться во время морских странствий, а особенно во время тюремного заключения, если, конечно, правоохранительные органы вообще смогут догнать ваш корабль.

В игре появится снаряжение для главного героя, которое будет улучшать отдельные умения и предоставлять новые возможности. Похоже, разработчики пристально изучали акелловских "**Пиратов Карибского моря**".

Главное нововведение "Пиратов" образца 2004 года — наличие расплывчатой сюжетной линии. Следовать ей вас никто не заставляет — то же самое мы видели в недавнем **X2: The Threat**.

Если вы играли в оригинальных "Пиратов", то помните, что дуэли иногда происходили на суше: приходилось ставить на место то зарвавшегося дворянина, то какого-нибудь разбойника. Теперь такие "сухопутные" встречи будут происходить чаще, причем сложных ситуаций можно избежать, прокравшись мимо опасного места.

Исходя из принципа "лучше больше да лучше", разработчики предлагают аж 27 разновидностей судов, а к ним — различные типы пушек и боеприпасов. Надеемся, что эти боевые устройства будут отличаться друг от друга не только картинкой и названием.

## Есть чего опасаться?

Плоские игры вымирают. И вот новые Pirates! ваяются на модном трехмерном движке **Gamebryo**, достоинства которого показал **Morrowind**. Не стоит думать, что эта технология устарела — она используется в таких играх будущего, как **Empire Earth II** и **Freedom Force vs. the Third Reich**. Сможет ли **Firaxis** достойно реализовать возможности движка? Представленные скриншоты, конечно, не потрясают воображение, но и назвать их дурным словом рука не поднимается.

Другое опасение относится к "проблеме восприятия". Дизайнеры предлагают нам приключение в иронично-анимационном стиле. Но предыдущие воплощения игры (и 1987, и 1993 годов) сопровождались вполне реалистичным, по меркам тогдашних мониторов, изобразительным рядом. И музейная красота портретов губернаторских дочек в **Pirates! Gold** не вяжется с нынешним мультяшным главгероем, который выглядит как незабвенный Гайбраш Трипвуд из сериала **Monkey Island**.

Есть и третий вопрос: будет ли интересен геймплей новой игры, которая базируется на старой концепции? Прошлогодняя **Tortuga: Pirates of the New World** почти один в один копировала все особенности первых "Пиратов", но... оказалась скучна и несовременна. Да и недавний римейк стратегии **Defender of the Crown** (игра все той же эпохи конца восьмидесятых) особых денег создателям не принес...

Надеемся, что Сид Мейер сможет развеять наши сомнения. И мы будем ждать паруса на горизонте с тем же замиранием сердца, что и 17 лет назад. ■

## Ищите женщину

Девушки в дорогих и простых платьях (но обязательно красивые!) были непременными участницами сюжета мейеровских "Пиратов". Если официантку таверны при наличии капитанского обаяния можно было обворожить одним кликом мыши, то для того чтобы заполучить руку и сердце прекрасной губернаторской дочки, приходилось выполнять сложные задания и в итоге биться на шпагах с другим претендентом.

Новые "Пираты" предлагают нам вдобавок еще и встроенную мини-игру. На балу у губернатора герой может, применив сложную комбинацию па, растопить лед сердца красавицы. Что неминуемо ведет к изменению семейного положения.

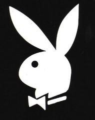
А жена — штука полезная! Она легко выведает секреты в штабе губернатора и узнает, откуда и куда направляется "золотой караван"... Особого ухода не требует, в поход вместе с нами не навязывается, готова ждать на берегу по полгода. Одним словом, обязательное приобретение!

### БУДЕМ ЖДАТЬ?

Бессмертный симулятор пиратской жизни возвращается. На этот раз — в 3D, с мультяшной графикой и новыми аркадными забавами.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 75%**

# PLAYBOY THE MANSION



Алексей Бутрин
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ **Жанр:** Экономический симулятор ■ **Издатель:** Arush Entertainment ■ **Разработчик:** Cyberlore Studios ■ **Похожесть:** The Sims ■ **Мультиплеер:** Нет

ДАТА ВЫХОДА
Зима 2004 года

www.arushgames.com/games/playboy

Просто удивительно, насколько скудно, а главное, непрофессионально представлена в играх сексуальная тематика. Основные вехи виртуальной эротики и порнографии можно пересчитать по пальцам одной руки: японский хентай, примитивнейшие интерактивные квесты, могучая кучка покеров и тетрисов на раздевание, простенькие флэшки, плюс великие и ужасные **Singles**. Вот, собственно, и весь список, который можно дополнить разве что патчем для раздевания многострадальных "Симсов" или совсем уж маргинальными проектами, написанными любителями за пару вечеров. Серьезные издатели и разработчики боятся вторгаться в эту запретную зону, заминированную злобными пуританами, предпочитая тратить силы и средства на виртуальное насилие: шутеры, файтинги и стратегии, в которых счет жертв идет на сотни и тысячи. Но, как говаривал Ларри Флинт (основатель откровенно порнографического журнала **Hustler**): "*Что более непристойно? Секс или война?*" Свой ответ на этот риторический вопрос скоро даст молодая команда **Cyberlore Studios**. Однако начать профессиональное освоение секса в играх разработчики решили все-таки не с "Хастлера", а с более легкого и низкокалорийного "Плейбоя".

## Кролики — это не только ценный мех

Вы никогда не мечтали о разведении кроликов? Очень зря! Ведь кролики — это не только ценный мех, особенно если речь идет о проэпилированных зайках из **Playboy**. Кто там крикнул *"с этого момента подробнее!"*? Спокойнее, юноша, все будет максимально подробно, и даже с иллюстрациями.

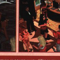
Итак, в **The Mansion** мы сможем примерять на себя шкуру самого главного кролика всех времен и народов — Хью Хефнера, который известен миру как создатель журнала Playboy и один из главных поджигателей сексуальной революции 60-х. Cyberlore справедливо решили не зацикливаться на одном жанровом клише и щедро понамешали в игру ингредиентов из самых разных игр — симуляторов, "тайкунов", RPG и так далее. Но, несмотря на такое жанровое разнообразие, в Playboy: The Mansion можно четко выделить два основных режима. Первый представляет собой экономический симулятор, в котором на протяжении дюжины миссий нам предстоит пройти по тернистому 50-летнему пути развития империи Playboy. Второй очень напоминает **The Sims** и целиком и полностью посвящен тусовкам в Playboy Mansion — знаменитом особняке самого Хью Хефнера.

"Имперский" режим весьма демократичен и предоставляет возможность игроку самостоятельно выбирать цели и методы развития корпорации. Поскольку Playboy — это в первую очередь журнал, а уж потом отели, казино и прочие радости жизни, львиную часть времени мы будем заниматься именно развитием глянцевого издания. Помимо типичных для экономических симуляторов элементов (работа с кадрами, оборудование помещений и так далее) строительство империи Playboy будет сдобрено такими "вкусными" микроменеджерскими фишками, как руководство тренингом моделей и проведение фотосессий. Последнее будет выглядеть следующим образом: самолично оборудуем студию, выбираем красотку (желательно — какую-нибудь знаменитость), декорируем фон, на котором будут проходить съемки, припадаем к видоискателю фотоаппарата и снимаем, пока не надоест. Причем снимаем не только моделей, но и одежду с них: следуя вашим указаниям, девушка избавится от любой части своего наряда и примет нужную позу. Ради искусства фотографии эти красотки готовы практически на все.

Наполнение журнала условно поделено на три типа материалов: фотографии, статьи и интервью. С тем, как делать фотографии, мы уже разобрались, добавлю лишь, что фотографировать можно не только пышногрудых "плеймейтс", но и архитектуру, пейзажи, автомобили и прочую красивую дребедень. Для выполнения этой задачи мы можем нанимать фотокорреспондентов и отправлять их для подготовки фоторепортажей практически в любую точку земного шара. Статьи заказываются у профессиональных журналистов, исходя из рекомен-







1 Грот любви. На редакционных вечеринках "Игромании", впрочем, творится еще и не такое.

2 Странное увлечение для дамы, но желание женщины — закон.

3 На реальных вечеринках Playboy играют самые именитые диджеи. Игра не отстает.

4 Что-то в этом кадре лишнее. Угадайте что. Свои ответы можете присылать в редакцию "Игромании".



## На плантациях любви

**Хью Хефнер** родился 9 апреля 1926 года в Чикаго в семье христиан-методистов, исповедовавших крайне суровые взгляды на молодежные развлечения вообще и взаимоотношения полов в частности. Молодому Хью и его брату Кейту запрещали курить, ходить в кино и встречаться с девушками. Однако то, что запрещено, манит больше всего, поэтому Хью тайком покуривал и бегал в кинотеатры. Чуть позже дело дошло и до девочек — и вот тут-то молодого Хефнера, что называется, проняло. По его собственному признанию, открытие "скрытых возможностей" противоположного пола буквально перевернуло всю его жизнь — женщины с легкостью вытеснили на второй план все остальные его устремления и развлечения, включая деньги.

Для того чтобы иметь возможность содержать семью, в 1949-м Хью устроился на работу в журнал "Эсквайр". "Эсквайр" 40-50-х годов представлял собой довольно странное по содержанию издание, в котором удивительным образом уживалась реклама нижнего белья и произведения модных писателей того времени. Хью писал статьи, азартно учился журналистике и его старания не прошли незамеченными — накануне рождества 1951 года ему предложили перейти в нью-йоркский филиал журнала. Однако после того как Хефнер заикнулся о прибавке к жалованию, его моментально уволили.

Жизнь — странная штука: успехи и неудачи очень часто идут рука об руку. Так произошло и на этот раз — неожиданная потеря работы подтолкнула Хью к идее создания собственного журнала. Еще работая в "Эсквайре", Хефнер удивлялся, как до сих пор никому не пришла в голову идея о создании журнала для холостяков. Поэтому проект создания подобного издания уже давно сидел в голове будущего магната. А толчком к действию послужила пробная фотография обнаженной *Мерилин Монро*, которую министерство обороны растиражировало на открытках для поднятия боевого духа солдат, воевавших в Корее. Однако идея подобной агитки была сочтена слишком смелой, и пробный тираж открыток так и пылился на складах.

То что было слишком нескромным для военных, пришлось как нельзя более кстати для журнала **Playboy** — так Хефнер задумал окрестить свое детище. Он выкупил весь тираж открыток и занялся поиском инвесторов. Удалось собрать всего чуть более *7* тысяч долларов — сумма весьма скромная для того времени. Более того, пилотный выпуск с Монро на обложке вышел даже без порядкового номера — никто не надеялся, что журнал получит признание у публики. Но читатели рассудили иначе, и в считанные дни весь тираж был раскуплен — так "Плейбою" был дан зеленый свет.

даций отдела социологических исследований. Если ваши аналитики утверждают, что сейчас на пике популярности находятся домашние стереосистемы, значит, надо подготовить соответствующий материал — такой текст непременно выстрелит в десятку. С интервью также нет никаких премудростей: ваши аналитики будут регулярно составлять "чарты" самых популярных людей — спортсменов, актеров и прочей богемы, из числа которых вы будете приглашать тех, кто наиболее востребован вашими читателями. К слову, завязать знакомство с профессиональными журналистами, фотографами, моделями и знаменитостями можно будет в своем особняке, так что при ближайшем рассмотрении "симсовый" режим — отнюдь не бонус, а органично вписанный в общую концепцию The Mansion элемент игры. Чем же мы будем заниматься в своем секс-поместье, этом гнезде разврата и гедонизма?

## По пояс сверху

Для начала несколько слов о самом Playboy Mansion, так как, думается, далеко не все представляют истинные масштабы этого роскошного секс-полигона. Playboy Mansion включает в себя огромный особняк, в котором помимо самого Хефнера проживают его консультанты, помощники, прислуга, а также несколько десятков шикарных моделей. На территории усадьбы расположен огромный гараж, несколько бассейнов, сады, парки, искусственная пещера "Грот любви" с еще одним бассейном и парочкой удобных топчанов (сами догадайтесь для чего), а также прочая мелочь типа беседок и декоративных изгородей. В самом начале игры все это великолепие будет оснащено, декорировано и меблировано по самому минимуму, и доведение Playboy Mansion до умопомрачительной крутизны ляжет на плечи игрока. Начинать придется с ограниченным штатом ассистентов, редакторов и моделей — остальной персонал мы наймем по ходу игры, а также заведем нужные знакомства. Напрямую управлять можно будет только самим Хью Хефнером, остальные обитатели и гости особняка будут выполнять роль массовки. Однако бросать гостей на произвол судьбы нельзя — все они нужны нам для поддержания имиджа нашего бренда и для подбора материалов в журнал. Нужды каждого посетителя Playboy Mansion (желание развлечься, выпить и так далее) будут отображаться в стандартной для этого жанра манере — в виде пиктограмм. И среди этой жадной до выпивки и зрелищ толпы гордо будете рассекать вы, собственной персоной, организуя знакомства, развлечения, попойки и тому подобное. К слову, вечеринки в настоящем Playboy Mansion никогда не отличались особой целомудренностью, а в некоторых частях усадьбы (в "Гроте любви", например) так и вовсе регулярно переходили в буйные оргии. Каким образом эти вакханалии будут реализованы в игре, пока неизвестно. Точно можно сказать лишь одно: обнаженка (как минимум топлесс) будет однозначно, а вот насчет остального пока неизвестно.

По заявлениям Cyberlore, в игре будут представлены некоторые из настоящих знаменитостей практически из всех сфер шоу-бизнеса, спорта и искусства, но пока список заявленных знаменитостей весьма скуден, более того, имена объявленных VIP (Jose Canseco, Sum41, Willa Ford, Melissa Joan Hart, Xzibit) вгоняют в тоску — явно не тот калибр. Однако самое интересное заключается в том, что в игре при желании можно будет создать своих кумиров и антикумиров. Я лично обязательно приобрету Playboy: The Mansion только ради того, чтобы создать виртуальную модель опостылевших зубров отечественного шоу-бизнеса, чтобы потом вволю поиздеваться над ними на вечеринках.

■■■

Трехмерный движок игры смотрится весьма современно и симпатично, особенно со скидкой на жанр. Тем не менее на данный момент сказать что-нибудь более определенное о графике проекта довольно сложно. О звуке и музыке пока неизвестно вообще ничего.

В целом, Playboy: The Mansion выглядит довольно перспективно. Единственное, что омрачает светлое будущее игры, — наши подозрения о том, что вся "клубничка" в очередной раз останется за кадром. На радость пуританам... ■

**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

Еще одна попытка "раскрепощения" The Sims, теперь под флагом Playboy. Однако почти вся "клубничка" в очередной раз будет залита толстым слоем сливок.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ** 65%

Сегодняшний **"Центр внимания"** изобилует проектами на все случаи жизни. Хотите проголливудского геймплея высшей пробы? К вашим услугам самая свежая информация о грядущем **GTA: San Andreas**, в чьем успехе ни минуты не сомневается ни один сотрудник **"Игромании"**.

Хотите отменного экшена по мотивам WW2 с уклоном в тактику? Алексей Бутрин познакомит вас с деталями **Brothers in Arms** — игры, которой пресса по всему миру пророчит большое будущее. Мы в этом случае не исключение.

Хотите, наконец, завораживающего фэнтези? В **Dungeon Siege 2**, похоже, будут исправлены все недочеты первой части. Подробности — у Светланы Карачаровой, нашей штатной специалистки по эльфам и оркам.

Наконец, на закуску мы предлагаем вам познакомиться с отечественным проектом **"Сталинград"**. Он попал в "Центр внимания", где, напомню, собираются исключительно хиты, по нескольким причинам. Во-первых, игра куется на движке орденоносного **"Блицкрига"**. А во-вторых, в качестве разработчиков выступает компания DTF Games, ответственная за появление лучшего в России аналитического игрового ресурса **The Daily Telefrag**. Именно эти люди, кстати, вот уже второй год дарят нам с вами праздник под названием **"Конференция разработчиков игр"**. Андрей Александров отправился к ним в офис, чтобы самолично убедиться в том, что "Сталинград" уже сейчас выглядит как "взрослая" стратегия голубых кровей.

***Олег Ставицкий, редактор***

## GTA: San Andreas

**Олег Ставицкий**

**Жанр:** Action ■ **Издатель:** Rockstar Games ■ **Разработчик:** Rockstar North ■ **Похожесть:** GTA: Vice City ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Осень 2004 года ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Сайт игры:** www.rockstargames.com/sanandreas

В списке самых ожидаемых проектов этого года, аккурат за **Doom 3** и **Half-Life 2**, стоит третья игра, о которой до настоящего момента не было известно практически ничего. Содружество диджеев, дизайнеров, синефилов и прочих околокультурных фриков под названием **Rockstar Games** готовит третье пришествие трехмерной GTA уже этой осенью.

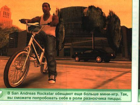
О **San Andreas** ходило множество самых разнообразных слухов. Сначала прошла информация, что события игры будут иметь место в семидесятых годах прошлого века. Меломаны потирали руки — в воздухе запахло аутентичным диско, платформами и кокаином. Затем непроверенные источники утверждали, что игра дебютирует на **PlayStation 3** — с абсолютно новым движком и измененной концепцией. Поклонники потащили фамильное золото в ломбард и начали зачеркивать дни до выхода новой консоли от Sony. Эта сплетня испарилась вместе с известиями о том, что PS3 отложена ориентировочно до 2005 года. Rockstar тем временем хранили гробовое молчание — ни одного официального пресс-релиза или новости. Достоверно было известно лишь одно: GTA: San Andreas находится в разработке. Все указывало на то, что разработчики выдерживают паузу перед грядущей E3'2004. В Лос-Анджелесе Rockstar делали отсутствующее лицо и пожимали плечами: *"San Andreas? Без комментариев. Вот, кстати, не хотите посмотреть на наш новый вестерн?"* Как разъяренные фанаты не устроили погром — до сих пор непонятно. Gamespot в сердцах назвал стенд разработчиков главным разочарованием года. *"Как можно?!"* — кричали одни. *"Не томите же душу, #$%^$!"* — вторили им другие.

Обратите внимание на аутентичные шапки. Всем поклонникам "Не грози южному центру" посвящается.

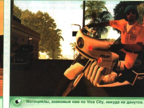
### Утечка

И вот, когда шумиха наконец утихла, Rockstar неожиданно выкатили в интернет целый ворох проверенной информации, подкрепив ее свежими скриншотами и утвержденной датой выхода — San Andreas выходит на PS2 22 октября.

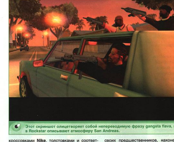
Итак, что мы знаем наверняка. Во-первых, действие происходит в начале девяностых. То есть поздоровайтесь с дутыми



В San Andreas Rockstar обещают еще больше мини-игр. Так, вы сможете попробовать себя в роли разносчика пиццы.



Мотоциклы, знакомые нам по Vice City, никуда не денутся.



Этот скриншот олицетворяет собой непереводимую фразу gangsta flava, которой в Rockstar описывают атмосферу San Andreas.

кроссовками **Nike**, толстовками и соответствующим саундтреком (среди прочих в списке значатся **50 Cent** и **Justin Timberlake!**). Главный герой Карл Джонсон возвращается в родной город, откуда он уехал пять лет назад. Его мать убита, а семья разваливается. Разумеется, Карла тут же подставляет пара коррумпированных полицейских, обвинив в убийстве. Чтобы спасти семью и себя, наш герой начинает свою собственную войну. Rockstar остаются верны своим голливудским корням — завязка моментально напоминает обо всех уличных боевиках начала девяностых, которые мы сотнями смотрели в душных видеозалах и брали напрокат в бесконечных видео прокатах.

Действие будет разворачиваться сразу в трех городах, объединенных в штат, расположенный на границе с Мексикой. Разумеется, доступ к различным районам и поселениям будет открываться по мере прохождения игры.

Учитывая, что перед нами старый движок и, в принципе, все та же GTA, в которую мы с упоением играли несколько лет назад, геймплей кардинально не изменится. Но Rockstar, разумеется, делают все, чтобы мы не заскучали. Нам обещают большее количество миссий "в зданиях". Более того — отныне герой не только приобретает, но и строит дома.

Наконец, Rockstar несколько изменили наши взаимоотношения со своим альтер эго. Карл теперь вынужден... питаться, чтобы поддерживать силы! И это еще не все: мы на полном серьезе можем столкнуться с проблемой лишнего веса, который надлежит сбрасывать во время длительных пробежек. Все эти инновации в конечном итоге вылились в появление еще одного параметра — "выносливости", за которой нам также предстоит следить. Плюс Карл, в отличие от своих предшественников, наконец-то научился плавать (!) и стрелять из двух рук одновременно.

Rockstar также акцентируют внимание на доработанном физическом движке. Очевидцы утверждают, что ездить стало гораздо интереснее. Что касается средств передвижения, то разработчики обещают нам, как всегда, море разнообразных автомобилей, мотоциклов и... велосипедов. Более того, в некоторые участки города можно будет добраться только на двухколесном транспорте.

■■■

Вся остальная информация являет собой классическую PR-болтовню о том, что игра будет больше, краше и, безусловно, лучше. Если абстрагироваться от частностей и выделить главное, то на сегодняшний день о San Andreas стало известно следующее. Во-первых, проект совершенно точно не меняет свою концепцию — это все тот же GTA, в очередной раз доработанный и улучшенный. Во-вторых, действие происходит в начале девяностых, а это значит, что нам необходимо освежить свою теоретическую базу — нас снова ждут бесконечные киноцитаты. В-третьих, ездить станет интереснее — во многом благодаря доработанной физике. Этого, в общем-то, достаточно, чтобы начать отсчитывать дни до октября. Однако тут есть небольшой подвох. Осенью игра выйдет исключительно на PlayStation 2. Обратите внимание, с San Andreas мы делаем исключение и пишем о проекте, хотя официально его релиз на PC до сих пор не анонсирован. Несмотря на это, практика показывает, что все проекты Rockstar рано или поздно добираются до PC. О портировании San Andreas уже вовсю ходят слухи. По непроверенным данным, шестое пришествие GTA на нашу с вами родную платформу состоится летом 2005 года. ■





# Brothers in Arms

Алексей Бутрин

**Жанр:** Action ■ **Издатель:** Ubisoft ■ **Разработчик:** Gearbox Software ■ **Похожесть:** Call of Duty, Medal of Honor ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Октябрь 2004 года ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Сайт игры:** www.brothersinarmsgame.com

Знаете, что может остановить бесконечный поток шутеров по мотивам Второй мировой войны? Совершенно верно — только Третья мировая. Казалось бы, после того как это идейное "пастбище" было вытоптано плодовитым семейством **Medal of Honor**, сетевой **Battlefield 1942** и отгремевшей недавно **Call of Duty**, лимит хороших игр на WW2-тематику исчерпан. Ан нет! Тема все еще не утратила своей актуальности — свежий **Brothers in Arms** выглядит весьма многообещающе, в чем вы сейчас сможете убедиться лично.

## Хали-гали, паратрупер...

Думаю, что никто не возьмет на себя смелость оспорить две нехитрые аксиомы. Первая из них гласит, что самый популярный игровой жанр — экшен с видом от первого лица. А вторая заключается в том, что, несмотря на технический прогресс в области графики и AI, основная механика этих самых экшенов не изменилась со времен первого **Doom**: бежим (плывем, летим, идем, ползем, крадемся — нужное подчеркнуть) по уровню, уничтожая врагов на своем пути, и так — от начала и до конца. Изменить эту концепцию разработчики пытались неоднократно: совершенствовали AI, делали упор на стелс или же по самую макушку забивали игру мудреными скриптами. Но, увы, основа все равно осталась неизменной: увидел врага — и тут же убил его (или спрятался, если речь идет о стелс-шутере).

Так вот, похоже, что на этот раз разработчикам наконец удалось нащупать правильное решение, которое грозит если не свершить революцию в отдельно взятом жанре, то, по крайней мере, ощутимо раздвинуть его рамки. Не обошлось, кстати, без помощи профессионального военного — отставного полковника армии США Джона Антала, который начинал карьеру командиром танкового взвода и дослужился до командующего целым корпусом.

Вы не поверите, но в качестве сюжетной подоплеки было решено взять D-Day, то бишь высадку союзного десанта на побережье Нормандии. Опять. Игру мы начнем в роли командира взвода американских десантников-парашютистов, которым командование поставило задачу — нейтрализовать мобильные зенитки. Затем нам предстоит подавление позиций дальнобойной артиллерии, захват небольшого населенного пункта с последующим удержанием его от контратак вермахта и так далее. Одним словом, если вы играли в Call of Duty и помните сюжет первых трех миссий, то представить завязку Brothers in Arms для вас не составит никакого труда. Дальнейшие события в игре будут разворачиваться на протяжении 20 разнообразных миссий. Об арсенале так и вовсе смешно говорить — очевидно, что нам снова придется брать в руки гаранды, томпсоны, браунинги, а также трофейные MG-42 и MP-40. Гораздо интереснее другое — какие новшества нам готовит геймплей?

## 4F, не считая танка

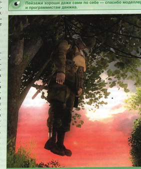
Brothers in Arms — это в первую очередь тактическая игра. Причем применяемая здесь тактика действий пехоты не высосана из пальца, а взята из боевых наставлений настоящей армии. Чтобы не приносить динамизм в жертву тактике, **Gearbox** ограничилась двумя тактическими группами, в каждой из которых может быть максимум 3 человека. Итого — 6 бойцов, включая ваше альтер эго. Приказы отдаются только группе целиком: переместиться, залечь, открыть огонь на подавление или на поражение и так далее. Основную тактическую формулу разработчики окрестили 4F: Find the enemy, Fix the enemy in position with suppression fire, Flank the enemy, Finish the enemy off (найди врага, останови его огнем на



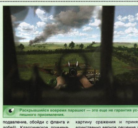
Физиономии героев Brothers in Arms также списаны с архивных фотографий.



Пейзажи хороши даже сами по себе — спасибо моделлерам и программистам движка.



Раскрывшийся вовремя парашют — это еще не гарантия успешного приземления.



Раскрывшийся вовремя парашют — это еще не гарантия успешного приземления.



Оценить работу художников и моделлеров можно на этом комбинированном скриншоте: справа — реальная фотография.

подавление, обойди с фланга и добей). Классическое применение этой схемы будет выглядеть приблизительно так: после установления визуального контакта с противником одной группе мы отдаем команду открыть огонь на подавление, а в составе второй — обходим врага с фланга. Загнав немцев под перекрестный огонь, наслаждаемся расправой. Звучит просто и вкусно, не правда ли? А выглядит еще лучше. Во-первых, на этот раз ставка сделана не на скрипты, а на продвинутый ситуационный AI, который принимает решение, исходя из текущей обстановки, и не забывает заботиться о целостности собственной шкуры. То есть если вы скомандовали группе открыть огонь на подавление, это вовсе не значит, что ваши подопечные тут же встанут посреди поля и начнут беспрерывно палить по вражеским позициям. Для начала бойцы найдут укрытие. Более того, они будут менять его, чтобы противник не успевал пристреливаться, а также найдут такой темп и очередность стрельбы, чтобы обстрел велся непрерывно. Отрадно, что управлять двумя группами в Brothers in Arms совсем несложно. Подробно расписывать здесь механизм раздачи приказов мы не будем. Ближайшая ассоциация — ненаглядные **Freedom Fighters**.

А вот на переключении между обычным видом от первого лица и тактическим обзором стоит остановиться поподробнее. Во втором случае мы наблюдаем за полем боя с высоты птичьего полета. Обратите внимание, это не карта, а скорее особое положение камеры. Именно благодаря тактическому режиму можно воссоздать наиболее полную картину сражения и принять единственно верное решение по поводу дальнейших приказов. И не стоит считать это нечестным приемом, ведь каждый боец, а тем более командир, внимательно изучает перед боем карту местности. Враги при тактическом обзоре отображаются лишь в том случае, если их видит хотя бы один член вашего отряда.

Вот, собственно, и вся простая, но элегантная формула Brothers in Arms. На этом можно было бы поставить точку, если бы не ряд пикантных подробностей. Во-первых, поведение противника будет базироваться на все том же ситуационном AI, поэтому пробежать весь уровень в одиночку с автоматом наперевес не получится. Как только вы увлечетесь индивидуальными подвигами в ущерб командным действиям, вас непременно обойдут с фланга и "сделают" по уже описанной методике 4F. Второй нюанс заключается в том, что солдаты (и ваши, и противника) будут отличаться не только внешне, но и характерами: кто-то трусоват, кто-то слегка медлителен. В составе отряда есть и сорвиголовы, и паникеры, снайперы, хронические мазилы и так далее. О развитии персонажей и улучшении характеристик от боя к бою пока не сказано ни слова, но я бы эту ролевую составляющую со счетов сбрасывать не стал.

Третью "вкусность" можно описать всего одним словом — "танки". В некоторых миссиях у вас будет возможность вместо одной из тактических групп использовать танк. Разумеется, также придется бороться и с вражеской бронетехникой, причем в условии ограниченного числа базук и панцерфаустов. К слову, танк не просто увеличивает огневую мощь вашего отряда, но и автоматически удваивает число тактических схем — скажем, его можно использовать в качестве мобильного укрытия от огня.

■■■

Известно, что даже самый интересный и новаторский экшен можно безвозвратно погубить отвратительной графикой и звуком. Но перед нами не тот случай. Пока Gearbox воздерживается от публикации технических возможностей своего движка и не оглашает системные требования, но даже по имеющимся скриншотам и просочившимся сведениям понятно, что с графикой все будет в полном порядке: текстуры высокого разрешения, качественная модель освещения, шейдеры свежих версий, эффекты постобработки — все на месте. Дизайн уровней также порадует игроков огромными размерами, обилием мелких деталей и правдоподобием. Разработчики, как водится, подробно изучают сотни архивных фотографий и топографических снимков моделируемой местности. Со звуком и музыкой пока полный туман, известно лишь, что Ubisoft, как издатель, ведет переговоры с агентами многих известных актеров Голливуда для привлечения их к озвучке проекта.

Обещанные новшества, скриншоты и репутация Ubisoft внушают исключительно оптимизм. Более того, главные идейные вдохновители проекта Рэнди Питчфорд и Брайан Мартел утверждают, что мечтали об этой игре еще во времена работы в **3D Realms** над **Duke Nukem 3D**. Да и предварительные исторические исследования разработчики начали аж три года назад. Работы над игрой ведутся без малого два года. Поэтому рискнем предположить, что Brothers in Arms станет полновесным хитом и не только превзойдет по популярности своих конкурентов по WW2-цеху, но и станет образцом для клонирования. Все предпосылки для этого имеются. ■

# Dungeon Siege II

Светлана Карачарова

**Жанр:** Action/RPG ■ **Издатель:** Microsoft ■ **Разработчик:** Gas Powered Games ■ **Похожесть:** Dungeon Siege ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Осень 2004 года ■ **Системные требования: Необходимо:** CPU 900 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video ■ **Желательно:** CPU 2,5 GHz, 1024 Mb, 128 Mb Video ■ **Сайт игры:** www.gaspowered.com/ds2

Слухи о разработке второй части **Dungeon Siege** начали расползаться по Сети буквально после выхода оригинальной игры. После того как **Крис Тейлор** посчитал количество нулей в выручке от продажи игры, он срочно вызвал всех сотрудников **Gas Powered Games** из заслуженных отпусков и устроил первый мозговой штурм по **Dungeon Siege II**. И хотя это кулуарное действо происходило при строго закрытых дверях, а с участников совещания брали подписку о невыезде и неразглашении, главная новость стала достоянием общественности — во второй части игры будет существенно доработан ролевой элемент. Плюс было принято решение несколько разнообразить экшен Dungeon Siege. Окрыленные обещаниями двойного отпуска и тринадцатой зарплаты, работники **Gas Powered Games** делают все возможное и невозможное, чтобы подарить нам **Dungeon Siege II** аккурат к рождественским каникулам. Посмотрим, что у них получается.

## Братья навек

Итак, знакомый нам по предыдущей серии мир Аранны опять в опасности. На сей раз беспорядки учиняет злодей с любопытным именем Валдис, а наш герой начинает игру как один из его многочисленных наемников. Однако впоследствии мы, разумеется, перейдем на сторону всепобеждающего добра и возьмем на себя миссию по изведению главгада. В ходе выполнения этой благородной задачи нам обещают множество побочных квестов, скриптовых вставок и пару десятков компаньонов. Партия, однако, может состоять максимум из шести членов. Отныне наши попутчики — вполне себе живые люди, каждый со своими вкусами, предпочтениями, неприязнями и комплексами. Так что готовьтесь выступать арбитром в их вечных спорах и решать постоянно возникающие разногласия.

В оригинальной игре можно было без особых проблем бегать по уровням одному, прокачивая все доступные параметры героя. По утверждениям разработчиков, вторая часть будет командно-ориентированной RPG. Ролевая система в **Dungeon Siege II** расширена, чтобы сделать каждый класс уникальным, в первую очередь благодаря внутриклассовой специализации. Например, воин должен выбрать один из трех стилей боя: одна очень большая дубинка (меч, топор) или две поменьше. Или, скажем, дубинка плюс щит. Кроме того, в процессе развития определенного навыка персонаж будет получать мощные бонусные способности. Правда, после их применения нам потребуется некоторое время на восстановление сил. А теперь представьте себе, как ваш воин, ловко раскрутив любимую дубинку, мастерски оглушает несколько близстоящих врагов, отступает в сторонку передохнуть — и тут в дело вступает маг, парочкой мощных заклинаний довершая начатое. Разработчики заявляют, что с примитивной тактикой "навались и запинай" они борются всеми возможными способами, так что спецспособности ваших питомцев будут использоваться на все сто.



Скоростная криогенная заморозка! Все в очередь!

## Сюда бы шотган...

Вместе с расширением возможностей наших подшефных коммандос возрастает коэффициент AI у всех имеющихся в игре монстров. Используемая в Dungeon Siege II технология Coach AI обучила врагов действовать в группе, разделяя обязанности и скрывая слабые места. В частности, можно будет увидеть, как пара десятков шустрых мелких гоблинов вьется вокруг своего предводителя, не давая игроку пробраться к нему и угостить мечом.

Монстры-боссы уровней обещают нам много "приятных" сюрпризов. Например, один из предъявленных публике экземпляров представляет собой несколько модифицированную трехголовую гидру величиной с небольшой самолет. При встрече с главгероем две головы этого чудища поливают нас всем арсеналом атакующих заклинаний, а третья постоянно лечит наносимые повреждения. Стоит подойти к гидре поближе — и две атакующие головы немедленно предпримут попытку покусать нас за выступающие места. Как можно ликвидировать эту особь, лично я не представляю. Разработчики радостно смеются и, потирая руки, уверяют, что нас ждет чистое, неразбавленное веселье.

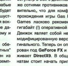
Батальные сцены в Dungeon Siege II поражают своей масштабностью. Судя по тому, что демонстрировалось на последней E3, нам частенько придется вступать в бои с десятками и даже сотнями противников. Неудивительно, что для комфортного прохождения игры Gas Powered Games ласково рекомендуют 1 гигабайт (!) оперативной памяти. Движок являет собой несколько модифицированную версию оригинального. Теперь он оптимизирован под **GeForce FX** и поддерживает **DirectX9**. В общем, фанатам стоит начать приготовле-



Схватки двое на двое проверят на прочность ваше тактическое мышление.!



Обратите внимание: у гоблинов синие штанишки носят лучники, а красные — воины. Почему — никто не знает.



Графика, к сожалению, останется без существенных изменений.

ния к глобальному апгрейду — иначе графическое великолепие Dungeon Siege II пройдет мимо вашего взора.

Интерфейс и управление сиквела как две капли воды будут напоминать оригинальную игру: окошки инвентаря с автоупорядочиванием, движение по левому клику мыши, атака по правому, WASD для вращения камеры и так далее. Все функциональные клавиши останутся на своих местах, в том числе и горячо любимая Z, ответственная за автоматический сбор всех валяющихся в округе предметов.

## Тайна как двигатель прогресса

Что касается квестовой составляющей игры? тут все покрыто завесой тщательно охраняемой тайны. На все прямые вопросы о содержательной части миссий разработчики отмахиваются заявлениями о том, что квестовая часть полностью переделывается. Диалоговую систему, к счастью, тоже переписывают, а значит, появляется робкая надежда, что теперь разговоры в игре станут более-менее осмысленными.

Из нововведений в игре можно отметить появление дополнительных объектов, операции с которыми доступны лишь определенным классам персонажей. А как вам нравится высказывание разработчиков о том, что *"появится возможность кое-что взорвать или затопить"*? А намек на то, что в игре нам несколько раз будут предлагать взятку? Хитрые лисы из Gas Powered Games выдают информацию строго дозированными порциями, и хотя до официального релиза игры осталось менее полугода, вокруг проекта все еще витает масса не подтвержденных, но и не опровергнутых слухов. Кстати, одна из самых интересных сплетен — о наличии параллельной сюжетной линии, которую можно проходить вне зависимости от основной.

■■■

В общем и целом Dungeon Siege II оставляет весьма приятное впечатление. Похоже, мы получим все, чего нам не хватало для полного счастья в первой игре. Ждать этого самого счастья осталось недолго — до Рождества. ■

# Сталинград

Андрей Александров

**Жанр:** RTS ■ **Издатель:** 1С ■ **Разработчик:** DTF Games ■ **Похожесть:** Блицкриг, Противостояние ■ **Дата выхода:** Осень 2004 года ■ **Системные требования:** ■ **Необходимо:** CPU 366 MHz, 64 Mb, 8 Mb Video ■ **Желательно:** CPU 600 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video ■ **Сайт игры:** www.stalingrad-game.ru

омнения, можно назвать одним из самых важных событий Второй мировой войны. По мнению большинства историков, именно здесь решалась судьба СССР. Сталинград был не только крупным промышленным центром и одним из символов коммунизма — он являлся еще и последним препятствием на пути немцев к Волге. Пади город — и войска вермахта смогли бы буквально перерезать страну на две части, усложнив тем самым снабжение Красной армии. Поэтому нет ничего странного в том, что 17 июля 1942 года разгорелась одна из самых страшных и ожесточенных битв в истории WW2. Вермахт бросил на город группу армий "Б", насчитывавшую 270 тысяч солдат, 500 танков, 3 тысячи орудий и 1200 самолетов. В противовес этой армаде СССР выставили войска сталинградского фронта, насчитывавшие 160 тысяч солдат, 400 танков, 2200 орудий и более 400 самолетов. И это было только начало битвы — во время сражения стороны посылали в сталинградский котел все новые и новые части.

Разумеется, столь масштабное сражение не могло обойтись без внимания со стороны разработчиков компьютерных игр — достаточно вспомнить недавнюю **Call of Duty**, включавшую в себя миссию на берегах Волги. А уже осенью этого года стоит ожидать новую, целиком посвященную сталинградской битве игру от **DTF Games**, которая носит название **"Сталинград"**.



Конфликт на городской улочке зашел в тупик, и противоборствующие стороны пожаловались авиации.

Легендарные "катюши". На гусеничном, кстати, шасси.

## А при чем здесь Орловский?

Компания DTF Games выросла из коллектива, создавшего уважаемый в российском интернете сайт **The Daily Telefrag**. Как и почти все люди, близкие к компьютерно-игровой индустрии, ребята давно хотели сделать "свою" игру. И вот они решились. Сделать мечту былью во многом помогла одна случайность. На **КРИ-2003** (надеюсь, никому не нужно пояснять, что значат эти три заветных буквы?) Сергей Орловский, человек и пароход, обмолвился, что **Nival Interactive** подумывает продать несколько лицензий на движок от игры **"Блицкриг"**. Коллектив DTF тут же взял Сергея на абордаж и, отведя в сторонку, расспросил о подробностях. Цены и условия оказались приемлемыми, поэтому стороны ударили по рукам. Уже летом все того же 2003 года DTF Games начали работу над своим первым проектом, издавать который на территории России взялась компания **1С**.

Следует отметить, что описанный выше расклад оказался практически идеальным для молодой команды. Сделка с "Нивалом" освободила DTF Games от одного из самых сложных этапов в разработке игры — создания собственного движка. Это позволило уделить значительно больше внимания сюжету, балансу и многим другим составляющим игры. И именно благодаря этому тот "Сталинград", который мне довелось увидеть всего через год после начала разработки, оказался действительно взрослой игрой — продуманной, живой и очень интересной.

Первое, на что обращаешь внимание в проекте — это, несомненно, достоверность. Всего в игре более 40 миссий, большая часть которых основана на исторических событиях. Битва за Мамаев курган, оборона дома Павлова, стычки с группой "Дон", рвущейся на помощь окруженной 6-ой армии — для любого, кто знаком с военной историей, эти слова являются отнюдь не пустым звуком. Разработчикам пришлось перелопатить огромное количество исторических материалов, приводя сюжет в соответствие с реальностью. Сверялось все, вплоть до состава отдельных



Артиллерия в "Сталинграде" — вещь чрезвычайно опасная.



Пара КВ-1 прорвали оборону и сейчас будут шалить на немецком аэродроме.

частей — так что вряд ли человек, играющий в "Сталинград", сможет встретить возле завода "Красный Октябрь" танк, которого там в действительности никогда не было. Мелочи, а приятно.

Миссии, разумеется, поделены на две кампании — за Германию и за СССР. Интересный факт: каждой кампании отведена своя "половинка" истории сталинградской битвы. То есть сначала предстоит играть за наступающие на город части вермахта, а потом, примерно в середине игры, мы перенесемся через линию фронта и займем место командира берущей реванш Красной армии. С одной стороны, решение это весьма политкорректно: игрок никогда не будет чувствовать себя проигрывающим, а разработчикам не придется выдумывать "хороший финал" для немцев, как это делается в некоторых играх.

В нынешнем виде "Сталинград" с точки зрения геймплея выглядит просто замечательно. Достигается это в первую очередь благодаря качественно проработанным миссиям. Базовая концепция осталась примерно такой же, как и в "Бликриге" или "**Противостоянии**", но вот на уровне деталей и отдельных элементов появляются существенные различия. Начнем с того, что миссии в "Сталинграде" обычно менее масштабны и по стилю игры находятся куда ближе к тактике, чем к стратегии. Поэтому здесь практически нет моментов, когда на игрока взваливают управление огромным количеством войск — здесь делается ставка на грамотное и продуманное руководство небольшими группами подчиненных. Временами доходит даже до "руления" парой танков. Также следует заметить, что "Сталинград" очень благосклонно относится к внимательным игрокам — почти на каждой карте нас ждет несколько сюрпризов (как хороших, вроде секретной дорожки в тыл вражеской артиллерии, так и плохих — вроде неожиданного отряда противника).

Сюжеты миссий очень разнообразны. Тут и привычные оборонительные и наступательные задания, диверсии, действия малыми группами. Очень интересными в тактическом плане получились миссии на улицах самого города. Возможность обойти силы противника по соседнему бульвару и показать ему из тыла зловещую дулю в виде пары тяжелых танков дорогого стоит.

Ну а наибольшее впечатление на меня произвела "секретная" миссия, посвященная советской штрафной роте, наступление которой курировалось НКВД. Впрочем, после того как штрафники выполнили всю грязную работу, энкеведешники подобрели, перешли под мое командование, и миссия закончилось братанием под звуки автоматных очередей.

## Вам Т-34 чьего розлива?

Для максимально подробной реализации всего вышеописанного счастья разработчикам пришлось значительно переделать движок "Блицкрига". Изменения выглядывают буквально отовсюду — начиная с графики и заканчивая внутренней механикой. Так, более чем в два раза увеличилась дальность стрельбы практически всех юнитов, и теперь сражения идут на дистанциях, близких к реальности, что, разумеется, существенно видоизменяет геймплей. Артиллерия вообще бьет через всю карту, правда, платить за это приходится низкой точностью. Существенно переработана система маскировки, в результате чего некоторые юниты можно заметить только на очень короткой дистанции.

Очень интересно выглядит баланс, который теперь отражает реальную боевую обстановку. Так, в начале игры войска вермахта выглядят куда сильнее Красной армии — у них более мощное оружие и численное преимущество. Но, по мере развития сюжета, немцы начинают нести потери, количество людей во взводах уменьшается, зато увеличивается количество бойцов-ветеранов. Красная армия, наоборот, становится сильнее: у нее появляются свежие части и новые виды вооружения. А вот от системы "развития" подчиненных, существовавшей в "Блицкриге", пришлось отказаться по тривиальной причине: войска в "Сталинграде" просто не могут кочевать за игроком из миссии в миссию — это недопустимо в проекте, претендующем на историческую достоверность.

Изменилась и графика. "Издалека" картинка, конечно, выглядит почти так же, как в "Блицкриге", но если внимательно присмотреться, то можно заметить, что почти вся техника нарисована и анимирована "с нуля". Внимание к деталям поражает и здесь. Так, в вышеописанной миссии про штрафную роту простые солдаты и энкеведешники выглядят по-разному.

В составе немецких войск имеются "ост-батальоны", составленные из будущих клиентов концлагерей — русских предателей. "Досталось" даже всенародно любимому танку Т-34, который в игре представлен несколькими модификациями от разных заводов-производителей. Кстати, "тридцатьчетверками" не брезгуют и немцы — несколько захваченных танков встречаются в паре миссий. Приятно.

Не обошлось и без традиционных новинок — выданный мне разработчиками пресс-кит обещает, к примеру, САУ Panzerselb-stfahrlafette V "Sturer Emil", гаубицу Б-4 и еще много всякого интересного добра. Будем ждать.

■■■

"Сталинград" следует показывать всем в качестве примера правильной игры от начинающего разработчика. Пример игры грамотной, крепко сколоченной и четко нацеленной на определенную нишу, где ее встретят люди, которым не безразличны RTS и военная история. Надеюсь, что встреча эта пройдет в максимально теплой обстановке. ■



Все модели техники в "Сталинграде" соответствуют своим реальным прототипам.


Genius

# ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
Рубрику подготовили: Алексей Попов, Алексей Бутрин, Степан Чечулин и Матвей Кумби

## КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

### РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

### КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

### ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

### ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

### ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "**Вердикт**", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожиданий". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

### ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

## РЕЙТИНГИ

### ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

### ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

### ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

## РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

### РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" *не является* средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в *рейтинге "Игромании"* все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

**0-2 (ПЛОХО)**

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

**3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)**

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

**5-6 (СРЕДНЕ)**

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

**7 (ХОРОШО)**

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

**8 (ОТЛИЧНО)**

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

**9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)**

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "Культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

**10 (ИДЕАЛ)**

Игры, в которых идеально буквально *все*. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

## МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"




Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".

Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".

Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

## BALLANCE

**Жанр:** Головоломка **Издатель/Разработчик:** Atari/Cyparade **Похожесть:** Нет **Системные требования:** CPU 350 (450) MHz, 64 (128) Mb, 32 (64) Mb Video **Мультиплеер:** Нет **Количество дисков:** Один CD

**Ballance** — явление штучное. Такие подарки индустрия подкидывает нам крайне редко. Тем не менее — встречайте: аркадная головоломка, основанная на законах физики, выполненная в нестыдном 3D и распространяемая уважаемым издателем **Atari**. Каково?

Управляя деревянным шариком, нам предстоит провести его по специальным желобам через огромные уровни-лабиринты. Периодически на пути встречаются специальные "трансформеры", при помощи которых шарик меняет материал. Всего существует три образа: деревянный, каменный и бумажный. У каждого свои особенности и недостатки. Так, каменный умеет толкать тяжелые объекты, но категорически не закатывается на крутые подъемы. Почти невесомый бумажный не может сдвинуть с места ровным счетом ничего, зато парит под напором воздуха и с легкостью поднимается вверх под любым углом. Деревянный — нейтральное состояние, в котором вы будете проводить большую часть времени.

Самое интересное заключается в том, что Ballance выполнена согласно законам ньютоновской физики, поэтому все падает, катится и толкается ровно так, как в реальной жизни. Плюс, авторы не поскупились на отменную озвучку — скажем, каменный шар катится по железному желобу, издавая абсолютно узнаваемые звуки. Наконец, все это счастье выполнено в отменном 3D (разрешение вплоть до 1600x1200) и выглядит более чем пристойно. Камера честно вращается и удаляется, демонстрируя окружающее с нужного вам ракурса, а текстуры так и вовсе хороши. Все уровни происходят на огромной высоте — внизу клубятся облака, через которые периодически проступают очертания Земли. В результате, когда вы балансируете на краю пропасти, дыхание захватывает почище, чем в каком-нибудь **Spider-Man 2**.

Все это, конечно, очень странно, но Ballance исполнена какого-то необъяснимого внутреннего драйва и цепляет так, что оторваться совершенно невозможно, — автор этих строк, забросив роскошный **Ground Control 2**, гонял шарики по поднебесным лабиринтам три часа кряду и нисколько об этом не жалеет.

Разгадка притягательности игры кроется в ее же оригинальности. Подобный проект действительно мог родиться только сейчас, когда технология наконец позволила домашним компьютерам обсчитывать законы физики в реальном времени. Это, пожалуй, уникальный случай, когда прогресс стоит на службе у логической игры. Хотя в основе Ballance, разумеется, лежат классические восточные забавы. В общем, если вам когда-нибудь надоест гонять монстров по бесконечным заводам и строить "танчики" в бесчисленных RTS, — просто запустите Ballance и поймете все сами.

**Рейтинг:** 8,0



## ОПЕРАЦИЯ "БАРБАРОССА"

**Жанр:** Авиасимулятор ■ **Издатель/Разработчик:** C/1C:Maddox Games ■ **Похожесть:** Ил-2: Штурмовик ■ **Системные требования:** CPU 800 (1 GHz) MHz, 256 (512) Mb, 16 (128) Mb Video ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Один CD

**ОБ ИГРЕ**: Перед нами не игра, а сборник миссий, который создан немецкими разработчиками из студии **X1 Software. "Операция "Барбаросса"** — их первый коммерческий продукт. Миссии эти занимают около 40 мегабайт на компакт-диске. Помимо них на CD мы найдем лишь устаревший патч 1.22 для **"Забытых сражений"** (напомню, что последняя версия патча — 2.01). Без его установки "Барбаросса" корректно работать не будет.

Первые миссии — тренировочные. Летаем над Берлином, любуемся видом Бранденбургских ворот, учимся сажать машину. Последнее вам пригодится, так как автопилот в "Барбароссе" работает странно. В одной из первых же миссий мой "мессер" разбился на посадке при включенном автопилоте — такое приключилось впервые за все время знакомства с "Ил-2".

Ну а далее — Восточный фронт, стаи И-16, взрывающиеся от одного снаряда, как бочки с бензином, русские бомбардировщики, идущие без прикрытия, и штурмовка, штурмовка и еще раз штурмовка. Зря мы надеялись, что гордое звание летчика-истребителя избавит нас от заданий по расстрелу наземных целей: у немцев не было штурмовиков, и их роль с переменным успехом исполняли "мессершмитты".

В целом — длинная и не самая скучная кампания за фрицев. Не лучше и не хуже тех кампаний, что встроены в оригинальную игру. Бонусами можно считать новые видеоролики и скины самолетов.

**Рейтинг:** 4



## DER PLANER 3: КОРОЛЬ ГРУЗОПЕРЕВОЗОК

**Оригинальное название:** Der Planer 3 ■ **Жанр:** Экономический симулятор ■ **Издатель в России/Локализация:** Руссобит-М

*Локализация*

**ОБ ИГРЕ.** Скажите честно, вы слышали об играх **Der Planer 1** и **Der Planer 2**? Вот и мы тоже... А меж тем — это относительно популярная в Германии серия экономических симуляторов, посредством которой каждому желающему предлагается приобщиться к романтике индустрии грузоперевозок (хотя, как учит нас кинофильм "Догвилль", ничем хорошим это обычно не заканчивается). Итак, вы начинаете вашу карьеру в роли мелкого частного предпринимателя, который занимается отгрузкой удобрений и подрабатывает шофером на свадьбах. В вашем распоряжении — крохотный офис и купленный в кредит "Мерседес" бородатого года выпуска. Зарабатывая капиталы частным извозом, вы со временем сможете позволить себе нанять второго шофера, купить собственный грузовик и даже застраховать весь балаганчик на случай пожара или наводнения... В целом, геймплей на 90% состоит из долгого копания во всевозможных диаграммах и графиках и на 10% из **The Sims**-образного симулятора собственного бытия. Любителям экономического хардкора должно понравиться.

**ПЕРЕВОД.** Что касается локализации, то перед переводчиками была действительно непростая задача. Адекватно перевести тысячи всевозможных экономических терминов — это вам не шуточки. Тем не менее, со своей работой толмачи справились на твердое "сч. хор". Особых ляпов в локализации замечено не было, но и похвалить ее, признаться, тоже особенно не за что.

**Рейтинг:** 5

**Рейтинг:** [смайлики]



## MDK 2: ARMAGEDDON

**Оригинальное название:** MDK 2: Armageddon ■ **Жанр:** Action ■ **Издатель в России/Локализация:** 1С

*Локализация*

**ОБ ИГРЕ**. Продолжение культового экшена наконец-то обзавелось официальной русской версией (спустя "всего" три года со дня выхода). **MDK 2** — без пяти минут живая классика. Отличный платформер от **Shiny Entertainment** (создателей небезызвестного "Червяка Джима", **Messiah**, **Sacrifice** и других блокбастеров), который удачно совмещает в себе ураганно-мясной экшен и первосортный юмор. Три безумных героя (супермен в кольчатом костюме, шестирукий пес-коммандос и сумасшедший ученый с плазменным тостером), отличный дизайн уровней, уморительные злодеи-инопланетяне и множество презабавнейших мини-игр. Кроме того, MDK 2 — одна из самых смешных игр в этой части Млечного Пути. Подавиться мне своей треуголкой!..

**ПЕРЕВОД**. Переведено абсолютно все — начиная от надписей в меню "загрузки" и кончая речью главперсонажей. Когда играешь в русскую версию MDK 2, ни на секунду не покидает ощущение, будто участвуешь в просмотре какого-нибудь высокобюджетного киноблокбастера по мотивам треш-комиксов. Отлично подобранные пафосные голоса рассказчика и главных героев, шикарно переведенные текстовки и ничуть не пострадавший юмор диалогов — подобную локализацию стоит ставить в пример всем прочим "русским версиям". Безоговорочно — высшая оценка!.. И если вы пропустили игру в свое время — однозначно бегите в магазин, покупайте и приобщайтесь.

**Рейтинг:** Уже классика

**Рейтинг:** [смайлики]

## ГАНГСТЕР

**Оригинальное название:** Gangland: Trouble in Paradise ■ **Жанр:** Стратегия ■ **Издатель в России/Локализация:** Акелла

*Локализация*

**ОБ ИГРЕ**. Gangland — это типичный пример того, как удачная идея может быть загублена посредственной реализацией. Казалось бы, все слагаемые успеха на месте. Но геймплей, который представляет собой типичную RTS с примесью экшена, портит удовольствие многочисленными недоработками. На первых порах мы выполняем мелкие задания: выбиваем деньги, громим конкурентов, проводим акции устрашения. Дальше — больше. У вас появляется возможность не только создать собственный клан и нанять армию громил, но даже жениться! И все это ради одной цели — захватить тотальный контроль над всеми мафиозными кланами. Увы, но отменная концепция была запорота жуткой реализацией. Геймплей получился сырым, AI — бестолковым, управление — неудобным, а графика — невыразительной.

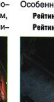
**ПЕРЕВОД.** В отличие от самой игры, к переводу претензий нет. Демиурги из "Аккелы" сработали на совесть. Читать диалоги между Винсентом и главгероем — одно удовольствие. А так как сюжет в Gangland стоит чуть ли не на первом месте, переоценить значимость хорошего перевода нельзя. Озвучка также вполне на уровне — особый "гангстерский" дух передан как нельзя лучше. Шрифты подобраны удачно — легко читаются и лишних проблем не создают. В общем, если вы цените игры только за хороший сюжет и готовы стоически снесить все "прелести" топорного геймплея, то Gangland вам несомненно придется по душе. Особенно в переводе от "Акеллы".

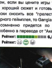
**Рейтинг:** 6,5

**Рейтинг:** [смайлики]







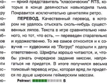


## ВОЕННОЕ ПОЛОЖЕНИЕ: ПОДЖИГАТЕЛИ ВОЙНЫ

**Оригинальное название:** State of War — Warmonger ■ **Жанр:** RTS ■ **Издатель в России/Локализация:** 1С/Логрус

Локализация

**ОБ ИГРЕ.** Надо сказать, что на фоне вала по-настоящему интересных и графически продвинутых стратегий "**Военное положение: Поджигатели войны**" смотрится, мягко говоря, скромно. Судите сами — плоская графика, низкая детализация, а также архаичный игровой процесс, который до боли напоминает игру **KKnD2: Krossfire**. Геймплей прост как две копейки. Никакого строительства базы и прочей экономики тут нет. Все, что можно совершать на благо своей отчизны, — это захватывать разбросанные по карте щедрой рукой разработчиков заводы и фабрики, необходимые для производства юнитов, а также кое-каких апгрейдов. Интересно, что, во-первых, для производства юнитов не нужно никаких ресурсов, а во-вторых — эти самые юниты постоянно строятся автоматически — игрок не в состоянии прервать сей процесс никаким способом, разве что выключив компьютер. В итоге игра превращается в разудалое "мясо", где главной задачей становится неустанный разнос противника в пух и прах все новыми и новыми отрядами постоянно "рождающихся" юнитов. "Военное положение: Поджигатели войны" — яркий представитель "классических" RTS, которых в конце девяностых навыходила тьма. Понравится исключительно ценителям ретро.



**ПЕРЕВОД.** Качественный перевод, в котором не удалось отыскать сколь-нибудь существенных ляпов. Текста в игре сравнительно немного, но тот, что есть, — переведен старательно и художественно. То же самое относится и к озвучке — кудесники из "Логрус" подошли к делу ответственно. Шрифты хорошо читаются, и, чтобы узнать очередное задание миссии, напрягаться не придется. В итоге получился весьма толковый перевод игры, которая вряд ли придется по душе широким геймерским массам.

**Рейтинг:** 5

**Рейтинг:**





## КРАСНЫЙ БАРОН 2

**Оригинальное название:** Red Baron II ■ **Жанр:** Авиасимулятор ■ **Издатель в России/Локализация:** 1С

Локализация

**ОБ ИГРЕ**: Первая серия "Красного Барона" вышла в далеком 1990 году. Вторая, которую и переиздала **1С**, — в 1997. Поэтому о красоте симулятора по мотивам первой мировой в нынешнем, XXI, столетии говорить не приходится.

4 страны-участницы (Англия, Франция, Германия и США; Россию с ее Нестеровым и Козаковым проигнорировали), пара десятков самолетов, огромное количество миссий. Летающие "этажерки" (а в игре представлены даже трипланы!) уничтожают не только друг друга, но и наземные войска, в которых можно обнаружить даже первые, чудовищные танки.

**ПЕРЕВОД**: Локализаторы решили обойтись не только без специалистов по авиации, но и без литературного редактора и корректора. Но если произвольную расстановку запятых и перлы типа "сбит насмерть" компьютерные асы готовы простить, то "авиационную" безграмотность — ни за что! Были переврваны почти все немецкие и французские названия: "Бреге" превратился в "Бреджет", "Моран-Солнье" — в "Моран-Сольнер", пулемет "Шпандау" — в "Спандау". Меньше всего повезло самолету знаменитой фирмы "Bristol", который стал "бристольским истребителем"!

После этого уже не возникает вопросов, почему футы не перевели в метры, а карьера Германа Геринга (судя по представленной в игре биографии) заканчивается 22-ой воздушной победой, а не Нюрнбергским трибуналом. Обрыв некоторых текстов и кривая озвучка с перепутанными словами демонстрируют "серьезность" локализаторов.

**Рейтинг:** Почти классика

**Рейтинг:**



## ОБИТЕЛЬ ТЬМЫ

**Оригинальное название:** Dark Fall ■ **Жанр:** Квест ■ **Издатель в России/Локализация:** Акелла

Локализация

**ОБ ИГРЕ: "Обитель тьмы"** — классический низкобюджетный квест, созданный на популярной технологии **Virtools** от **Macromedia**. На что рассчитывают разработчики, выпускающие подобные проекты, — решительно непонятно. Кому захочется распутывать еще одну историю с привидениями, которая разыгрывается в статичных декорациях, созданных в 3D Max?

Впрочем, нужно отдать создателям Dark Fall (оригинальное название игры) должное — несмотря на копеечный бюджет, их квест периодически напрягается и создает-таки атмосферу. Да и сюжетная задумка не так уж и плоха: герой, в поисках своего пропавшего брата, приезжает на заброшенную станцию метро на выселках Лондона. Да — тут будет отель с привидениями, да — некоторые из них будут вам помогать, и наконец, да — периодически кто-то будет натужным шепотом произносить ваше имя. Проблема, как это ни печально, в деньгах. Смотреть на безобразную картинку Dark Fall нет никаких сил — это безжизненные слайды, между которыми мы перемещаемся при помощи мыши. Здесь нет даже панорамного обзора на 360 градусов — технический уровень "Обители тьмы" эквивалентен первому **Myst**. И это не преувеличение. Ситуацию кое-как пытается вытянуть неплохой, в общем-то, звук, но и на него явно не хватило средств — большую часть времени вы проведете в гробовой тишине. Музыка также отсутствует.

"Обитель тьмы" — квест для самых неприхотливых игроков. Если вы готовы терпеть вышеописанные недостатки ради атмосферы и неплохого сюжета — на проект стоит обратить внимание. Если же красивая графика и голливудский звук для вас важнее — лучше пройдите мимо Dark Fall.

**ПЕРЕВОД:** Перевод "Акеллы" оставляет двойственные ощущения. С одной стороны — всевозможные дневники, записки и прочая писанина, которую вы будете находить по мере продвижения по игре, переведена аккуратно и грамотно. Тут и соответствующие шрифты, и хорошая работа литературного редактора, и прочие радости жизни. С другой — второстепенные вывески, корешки книг и даже некоторые надписи на стенах... оставлены нетронутыми. В результате вы сплошь и рядом можете наблюдать следующую картину — на одном столе (дело происходит, напомню, в Лондоне) рядом лежат очередная записка на русском языке и книга на английском. Подобные вещи здорово портят атмосферу и просто вводят в заблуждение. Тем, кто с оригинальным языком игры не знаком, может придтись туго — периодически локализаторы забывают переводить довольно значимые для сюжета вещи. Да и с озвучкой тоже не все гладко — многие голоса актеров, прямо скажем, не способствуют созданию атмосферы.

**Рейтинг:** 5

**Рейтинг:**





## ДРУГИЕ МИРЫ

**Оригинальное название:** Forever Worlds ■ **Жанр:** Квест ■ **Издатель в России/Локализация:** Акелла

Локализация

**ОБ ИГРЕ: "Другие миры"** (она же **Forever Worlds**) — игра в высшей степени странная и... гомерически смешная. И это отнюдь не сарказм — у разработчиков (**Hexagon Studio**) отличный юмор. Взяв за сюжетную основу очередную вариацию на тему путешествия по параллельным мирам, они умудрились создать самый смешной квест последних лет. Диалоги и заставки периодически отдают не то "Монти Пайтоном", не то "Маппет-=шоу". Скажем, огромная говорящая голова, встречающая героя грозным голосом, неожиданно просит почесать ей нос, после чего начинает жаловаться, как это трудно жить без рук, щупалец и вообще конечностей. Подумав, она добавляет: *"Правда, если я буду драться, всегда можно будет сказать — только не по лицу!"*. "Другие миры" полностью состоят из подобных моментов — пафосная заставка (отменно, кстати, выполненная) периодически прерывается словами *"да-да, я все это уже слышала сто раз..."* и так далее в том же духе.

Проблема заключается в том, что "Другие миры" — это очень плохой квест с хорошими шутками. Глядя на местные графику и управление, остается только развести руками — за такое в приличных местах бьют, преимущественно ногами. Перемещения между локациями выполнены безобразно — каждый раз, кликая мышкой, вы шагаете в неизвестность — куда перенесет вас камера, угадать просто невозможно. По правому клику тут зачем-то открывается меню. Графика напоминает о первых панорамных квестах давно усопшей **Cryo**. Трехмерные заставки (в отличие от вступительного ролика) не выдерживают никакой критики. Головоломки, подача информации, звук и прочие составляющие хорошей игры заставляют грустить.

Тем не менее, как бы парадоксально это ни звучало, все вышеописанные ужасы стоит терпеть ради сюжета и шуток, которые тут выше всяческих похвал. Как бы там ни было, а по-настоящему смешных квестов мы не видели уже очень давно.

**ПЕРЕВОД:** "Акелла" повела себя довольно странно — аннотация обещает классический квест про "таинственные исчезновения" и "магию и фэнтези". Последнего, к слову, в игре нет и в помине. Единственная строчка информирует потенциального игрока о том, что в игре присутствует "неординарный юмор".

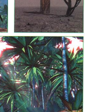
Сам перевод тоже периодически хромает — некоторые шутки явно пострадали от того, что локализаторы их просто не заметили. Это видно даже по начальной заставке, где скучающее *"да-да, мне про это уже сто раз говорили"* переводится как *"да, папа рассказывал мне об этом!"*. Тем не менее, если ваш английский не настолько хорош, чтобы оценить весь юмор Forever Worlds в оригинале, — настоятельно рекомендуем приобрести версию от "Акеллы".

**Рейтинг:** 6

**Рейтинг:**











## ПРИНЦ ДИНАСТИИ КИН

**Оригинальное название:** Prince of Qin ■ **Жанр:** RPG ■ **Издатель в России/Локализация:** 1С

*Локализация*

**ОБ ИГРЕ.** Ярко выраженная "бюджетная" RPG, призванная заработать денег на всех тех, кто не может жить без китайских древностей, магии, драконов и прочих восточных штучек. Действие разворачивается в древнем Китае. Вам надлежит взять под свой контроль принца, который волею судеб впал в немилость своего отца-императора. Геймплей игры не отличается оригинальностью и знаком всем, кто хотя бы краем глаза видел знаменитые **Diablo** и **Baldur's Gate**. Как и в "Дьябло", мы ходим-бродим по огромным уровням, истребляем врагов и прокачиваем своего подопечного, а также товарищей, которые присоединяются к нему по мере развития истории. Из Baldur's Gate в игру перекочевали долгие разговоры всех персонажей, включая самых незначительных NPC, а также огромное количество обязательных квестов.

**ПЕРЕВОД.** Надо сказать, что толмачи из 1С справились с работой на пять с плюсом. В игре немало текста, который был скрупулезно и литературно переведен, в результате чего мы имеем возможность насладиться чтением по-настоящему интересных диалогов, из которых, собственно, и узнаем хитросплетения местного сюжета. Озвучка также находится на высоком уровне. Голоса актеров подобраны идеально и создают нужную сказочную атмосферу. В общем и целом — весьма добротный перевод средней по всем параметрам игры.

**Рейтинг:** 5

**Рейтинг:**

## ЛОРДЫ ВОЙНЫ — WARLORDS BATTLECRY III

**Оригинальное название:** Battlecry III: Warlords ■ **Жанр:** RPG/RTS ■ **Издатель в России/Локализация:** Акелла

*Локализации*

**ОБ ИГРЕ.** Гремучая смесь RTS/RPG, вышедшая из-под пера **Infinite Interactive** и получившая название Battlecry III: Warlords, была тепло встречена геймерами и прессой всего мира. Очередная часть культовой серии может похвастаться тем, что предоставляет игроку выбор аж из 16 рас (многие из которых, правда, походят друг на друга как две капли воды), огромное число разнообразных заклинаний, а также увлекательный геймплей. Вместо банального линейного прохождения кампании, которое наблюдалось в предыдущей части, мы получили возможность, в прямом смысле слова, путешествовать по миру, выбирая приглянувшиеся задания, заключая альянсы, отыскивая разнообразные артефакты и зарабатывая деньги, которые можно либо пустить на апгрейд нашего альтер-эго, либо истратить на закупку новых войск. В итоге — весьма неплохая игра, которая проходится с тем же задором и лихостью, что и первые две части.

**ПЕРЕВОД.** Все диалоги и текст в заставках переведены просто отлично. Художественный перевод прекрасно передает атмосферу "фэнтезийного" мира. Складывается ощущение, что читаешь хорошую сказочную книгу. Озвучка тоже на высоте — голоса соответствуют образам персонажей, а реплики юнитов умудряются не раздражать. Единственная серьезная претензия — плохая читабельность шрифтов, в результате чего разобрать описание того или иного предмета непросто.

**Рейтинг:** 7,5

**Рейтинг:**

Составитель: Армен Есаулов

# ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

**Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.**

**Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:**

**1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ.** Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

**2) НОВЫЕ АНОНСЫ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел "Поступили в продажу".

**3) В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы публикуем на наших ***компакт-дисках и DVD*** в разделе "По журналу". Таблица представлена в формате xls.

**Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.**

## ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

### Поступили в продажу

- **В тылу врага**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/Best Way ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel

### В разработке

- **Axle Rage**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1С/Акелла ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Metalheart: Replicants Rampage**
  **Дата:** осень 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** Акелла ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Neuro**
  **Дата:** осень 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** Руссобит-М/Revolt Games ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Parkan 2**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1С/Никита ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1С/Акелла ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** Руссобит-М/GSC Game World ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Xenus**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** Руссобит-М/Deep Shadows ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Блицкриг II**
  **Дата:** лето-осень 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1С/Нивал ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Бригада E5: Новый Альянс**
  **Дата:** лето-осень 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1С/Апейрон ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Вивисектор. Зверь внутри**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1С/Action Forms ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Вторая Мировая**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1С/1С: Maddox Games ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Дальнобойщики 3**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/SoftLab-NSK ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Звездные волки**
  **Дата:** лето 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1С/X-bow software ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Казаки 2: Наполеоновские войны**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** Руссобит-М/GSC Game World ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Карибский кризис**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1С/G5 Software ● **Вид упаковки:** jewel
- **Магия крови**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/Sky Fallen ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Метро–2**
  **Дата:** осень-зима 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** Бука/ G5 Software ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Мор. Утопия**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** Бука/Ice-Pick Lodge ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Москва на колесах**
  **Дата:** зима 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** Бука/НВМ ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Пограничье**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1С/Сатурн Плюс ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Стальные монстры**
  **Дата:** август 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** Бука/Леста ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Сталинград**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/DTF Games ● **Вид упаковки:** jewel
- **Фаза: Исход**
  **Дата:** весна-лето 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** Руссобит-М/Рога и Копыта ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Чистильщик**
  **Дата:** осень-зима 2004 ● **Рос. издатель/разработчик:** Бука/Орион ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel

## ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

### Поступили в продажу

- **Другие миры**
  **Дата:** июнь 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** Акелла ● **Вид упаковки:** jewel
- **Красный барон 2**
  **Дата:** июль 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** 1С ● **Вид упаковки:** jewel
- **Крылья России**
  **Дата:** июнь 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** Акелла ● **Вид упаковки:** jewel
- **Обитель тьмы**
  **Дата:** июнь 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** Акелла ● **Вид упаковки:** jewel
- **Принц династии Кин**
  **Дата:** июнь 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** 1С ● **Вид упаковки:** jewel
- **Сделай страйк!**
  **Дата:** июнь 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** Новый Диск ● **Вид упаковки:** dvd-box jewel
- **Третья волна. Шторм над Европой**
  **Дата:** июнь 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** Новый Диск ● **Вид упаковки:** dvd-box jewel
- **Hitman: Contracts**
  **Дата:** июнь 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** Новый Диск ● **Вид упаковки:** dvd-box jewel
- **MDK 2: Armageddon**
  **Дата:** июнь 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** 1С ● **Вид упаковки:** jewel
- **NASCAR 2002**
  **Дата:** июнь 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** 1С ● **Вид упаковки:** jewel
- **Trainz**
  **Дата:** июнь 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** 1С ● **Вид упаковки:** jewel
- **X2. Угроза**
  **Дата:** июль 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** Новый Диск ● **Вид упаковки:** dvd-box jewel

### Новые анонсы

- **Virtual Skipper 3**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** Новый Диск ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **BloodLine: Линия крови**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** Новый Диск ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Спецназ: Операция "Волк"**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** Новый Диск ● **Вид упаковки:** dvd-box, jewel
- **Massive Assault: Phantom Renaissance**
  **Дата:** осень 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** Акелла ● **Вид упаковки:** jewel
- **Airborne Troops**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** Акелла ● **Вид упаковки:** jewel
- **Mashed**
  **Дата:** лето 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** Бука ● **Вид упаковки:** dvd-box jewel
- **Rome: Total War**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** 1С ● **Вид упаковки:** jewel
- **True Crime: Streets of LA**
  **Дата:** 2004 ● **Рос. издатель/локализация:** 1С ● **Вид упаковки:** jewel

# В ТЫЛУ ВРАГА




**Александр Кузьменко**

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

**Жанр:** Тактическая стратегия/Action ■ **Издатель:** 1С ■ **Разработчик:** Best Way ■ **Похожесть:** Cannon Fodder, Commandos ■ **Мультиплеер:** Локальная сеть ■ **Количество дисков:** Два CD

http://games.1c.ru/outfront

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**НЕОБХОДИМО:**
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video

**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**
CPU 4 GHz, 512 Mb, 256 Mb Video

...После того, как наша колонна попала в засаду, — в живых остались только мы двое. Мы чудом вылезли из горящего танка, спрятались в кустах на обочине дороги и побежали в сторону реки. Мы так торопились, что даже не успели взять какое-нибудь оружие, все, что у нас было — три гранаты и один пистолет ТТ на двоих. Мы долго ползли вдоль берега, два раза мимо нас проезжали немецкие патрульные мотоциклы, а один раз — грузовик. Где-то неподалеку, в старых монастырских развалинах, трещали пулеметы. Там еще оставались наши, возможно кто-то из пехоты, и нам во что бы то ни стало нужно было дойти до них...

...На брифингах офицеры повторяли, что это будет самая масштабная операция со времен "Дня Д" — нашей высадки в Нормандии. Ну и, конечно же, самая масштабная десантная высадка со времен существования военно-воздушных сил. Нам обещали встречу с тыловыми немецкими частями — неподготовленными и деморализованными... Едва я успел отцепить стропы парашюта, как сразу же попал под ураганный пулеметный огонь. Большинство нашего взвода осталось лежать на дороге, а я чудом успел доползти до зарослей ржи. Первое, что я увидел, когда доползл до конца поля, — несколько фашистских бронетранспортеров и взвод солдат, которые уничтожали остатки нашей десантной роты...

...Понятно, что мы уже не питали никаких иллюзий — поражение Третьего Рейха в этой войне было исключительно делом времени, поэтому все, что мы могли, так это отсрочить конец. Мы готовили плацдарм для прибытия подкрепления, и мне пришлось действовать силами всего одного танкового взвода в глубоком вражьем тылу. В довершении всех бед, мой "Тигр" заглох еще в поле (какие-то неполадки с двигателем), поэтому я сел в танк младшего взводного офицера и распорядился организовать засаду прямо возле дороги. Рано или поздно нас бы все равно нашли патрули союзников, поэтому я не мог рисковать последними танками и вступать в открытый бой...

Вам могут что угодно рассказывать про **"В тылу врага"**. Могут говорить, что это — стратегия, могут доходчиво объяснять, что это — тактика, могут даже утверждать, что это — чистокрсвный экшен... Однако, если жанровую принадлежность игры определить довольно сложно, то вот с концептуальной основой — все более чем в порядке. "В тылу врага" — это мощнейший генератор военно-патриотических сюжетов, который только существует в природе. Без дураков.

## Стратегоэкшен

**Call of Duty + Commandos + Cannon Fodder + Close Combat + "Операция Silent Storm"** — если перейти к формулам, то примерно такой вот сложной суммой можно описать геймплей "В тылу врага". Записывайте рецепт: внешний вид — один в один трехмерный клон Close Combat, с муравьями-солдатами, игрушечными танками и пасторальными лугами. Геймплей сильно напоминает Commandos: большинство наших подчиненных носят имя собственное, обладают полноценным инвентарем, умеют совершать простейшие физкультурные упражнения (сесть, лечь, спрятаться и т.д.). Плюс, при желании, вы можете вручную (!) управлять любым приглянувшимся юнитом на манер Cannon Fodder. Прибавьте ко всему этому полную разрушаемость всего окружения и физику в духе Silent Storm, помножьте на кинематографичность Call of Duty и получите примерное представление о будущей грозе всех чартов.

Представьте себе типичную RTS-карту с дорогами, домами и овражками. Наметанный глаз уже ищет место, где поставить лесопилку, а где — охранные вышки, но тут выясняется, что в нашем подчинении одни лишь войска. OK, пусть будет тактика. Начинаем смотр подведомственных вооруженных сил: один танк и пятеро солдат с винтовками. Взгляд падает на мини-карту, на которой копошатся десятки недругов, и в этот самый момент становится дурно. Начинаем позиционную войну **"Блицкрига"**: танк на передовые позиции, пехоту в поддержку, клик туда, клик сюда, два выстрела с противоположной стороны карты... миссия проиграна.







1 Оседлав броневичок, мои солдатики зачитывают немчуре апрельские тезисы...

2 Первая же миссия в английской кампании позволяет вдоволь побуянить во вражьем тылу. Призрак Commandos кружит где-то неподалеку.

3 Шесть союзнических танков уничтожены силами одного-единственного "Тигра". В учебниках это называют "тактико-техническим превосходством".

4 Первый экшен-постулат в действии: хочешь неожиданно уничтожить врага — стреляй из-за угла.

5 "В лоб" танки практически непробиваемы — лучше целиться в гусеницы или в боковую броню.




В следующий раз действуем умнее — переключаем танк в ручной режим управления: курсорные стрелки — движение машины, мышка — движение башни; все как в старых добрых аркадах. Поиграв в веселый тир и изничтожив заградительные кордоны, снова переключаемся в стратегический режим и занимаем оборонительные позиции... Возвращаемся к вопросу о том, что такое "В тылу врага" — стратегия или экшен. Это — *удачный синтез* и того, и другого. С одной стороны, вы можете полностью отдаться инстинктам и, руководя действиями одного-единственного танка, запросто пройти всю миссию, а с другой — никто не запрещает корчить из себя Жукова, играть в позиционную войну, назначать укрытия, вести огонь по одной цели и устраивать тому подобный Close Combat. Раздав подчиненным правильные приказы, вы вообще можете не вмешиваться в бой — кто-то из солдатиков будет до посинения отстреливать немчуру из окна дома, кто-то — затаится в канаве с гранатой в зубах, ну а кто-то с включенной опцией "самостоятельности" — вовсю бегать по карте и искать приключения на свою полигональную задницу. Чувствуете, что дела идут плохо, — переключайтесь на ручное управление и изображайте Рэмбо из средней полосы.

## Физика-химия

То, с каким тщанием художники отрисовали каждую полоску на березках, каждую заклепку на танках и каждый кирпичик в заборе, заслуживает как минимум стоячих оваций. Особенно отрадно, что все эти милые сердцу мелочи — вовсе не бездушные декорации. Графический движок "В тылу врага" с легкостью отображает разрушения любой степени брутальности — на ваших глазах горят березки, отваливаются куски танковой обшивки и разлетаются каменной крошкой кирпичи.

Возможно, вы уже наслышаны о том, что под капотом "Тыла..." запрятана мощнейшая физическая система? Так вот, даже по сравнению с красочным рассказом моего коллеги, Олега ибн Александровича Ставицкого, (обязательно см. прошлый номер "**Игромании**") то, что есть в игре на самом деле, — круче раз эдак в тысячу. С системой разрушений "Тыла..." может сравниться разве что русиш-блокбастер "**Операция Silent Storm**", да и то — в "Операции" был совсем не тот масштаб действий. Попробуйте на секунду представить, что вы имеете дело с детально смоделированным поселком городского типа, в котором можно уничтожить буквально *все* — от городской ратуши до последнего куста ежевики.

Вы можете ломать бетонные стены бункеров, курочить бревенчатые заборы, поджигать деревья и валить телеграфные столбы. При должном старании и запасе боеприпасов вы можете за пару часов превратить маленький городок-открытки в груду выжженных дымящихся развалин. "В тылу врага" вы можете дать волю всем своим первобытным инстинктам. Забудьте обо всех ваших высших образованиях или врожденной интеллигентности. Мы даем гарантию — первая же миссия в русской кампании превратит даже самого мирного человека в волосатого Конана-разрушителя. Начав с безобидного расстрела деревенских кур из бортового танкового пулемета, вы плавно дойдете до крушения сараев и закончите массовыми расстрелами немецко-фашистских захватчиков фугасными снарядами. Так все и случится — проверено на людях!..

## Камень-ножницы

Однако не стоит думать, что вся эта варварская свистопляска сделана исключительно на потеху нашей черной душе. Местная физическая модель, в первую очередь, поставлена на службу геймплею. Укрывшись с пулеметом за окном крестьянского сарая, вы можете остановить практически любое количество напирающих вражьих солдатиков, но даже самый хлипкий броневичок раздавит ваш неприступный замок, как карточный домик. Даже если у супостатов вдруг не окажется броневичка, хитрые бойцы пехоты подпалят крышу вашего домика "коктейлем Молотова" или притащат танковый пулемет и мощным свинцовым огнем изрешетят тонкие картонные стены. Или, допустим, вы спрятались внутри каменного бункера или на втором этаже кирпичного дома. Это, конечно, оградит от любого пулеметного огня и даже гранат... но не спасет от прямого попадания танкового снаряда.

"В тылу врага" *нигде* не чувствуешь себя в безопасности. В условиях, когда даже самое хорошее укрытие может рассыпаться по земле пылью, а самый непробиваемый танк — встать посреди чиста поля с заглохшим двигателем или заклинившей пушкой, — тактическая ситуация на поле боя меняется каждую секунду. Только






что вы храбро шли в наступление, звенели гусеницами и орали "за Сталина!", а уже через минуту весь экипаж машины боевой мечется вокруг горящего танка, а попрятавшиеся по кустам фашисты угощают ваших бойцов свинцом. Возможна и обратная ситуация: в течение получаса вы чувствовали себя последней дрожащей тварью и ныкались по кустам и оврагам, но одна успешно брошенная граната отправила грузовик с немцами в кювет, и долгожданная победа сама пришла в ваши руки.

Вся тактическая основа "В тылу..." работает по старому как мир принципу — "камень-ножницы-бумага": мобильные броневики пачками расстреливают пехоту, танки с одного выстрела изничтожают броневики, ну а пехота обучена обездвиживать танки гранатами. Конечно, и тут не обходится без деталей: скажем, винтовки дальше бьют, но дольше перезаряжаются, фугасные снаряды на раз разрушают дома, но для уничтожения техники лучше использовать бронебойные, осколочные гранаты приносят кучу головной боли живой силе противника, а от противотанковых — легко спрятаться... Таких примеров — тьма. "В тылу врага" делают детали.

## Займитесь картой

Теперь о грустном. Несмотря на вылизанный и в целом сбалансированный геймплей, в игре нередко встречаются серьезные проколы в плане дизайна миссий. Начать хотя бы с того, что в брифинге вам даются очень расплывчатые цели, а на мини-карте никак не отмечаются ключевые точки задания. Казалось бы — ничего смертельного, однако на деле такие недоработки иногда здорово раздражают. Скажем, в одной из немецких миссий, когда после победного марша по небольшому городку у танка вдруг заглох двигатель, игра выдала сообщение о том, что нужно срочно захватывать машину союзников и бежать из города. Мы стремительно захватили танк, после чего... двадцать минут кружили по краям карты, ибо никто не удосужился обозначить на карте точку побега.

В английской кампании вообще дошло до фарса — по заданию от нас требовалось вызволить резидента из фашистской неволи. Диспозиция, вроде бы, простая: резидента держат в городской ратуше под строгой охраной. Мои бойцы лихо уничтожают всю охрану, обрабатывают ратушу из гранатометов и... случайно убивают пленника. В этот самый момент игра даже не думает сообщать о провале миссии, и мы, как полные идиоты, еще полчаса пытаемся расчистить подходы к ратуше. Впрочем, уже сейчас, пока я долблю по клавиатуре, разработчики положили на официальный сайт первый патч, исправляющий кучу ошибок, а когда вы будете читать эти строки — наверняка появится и второй. Так что будем надеяться на лучшее.

■ ■ ■

В качестве эпилога позвольте толкнуть речь "за жизнь". Первый раз я увидел "В тылу врага" на февральской КРИ-2003 на стенде компании "**1С**". Тогда она представляла собой некую Commandos-образную стратегию про советского танкиста, который блуждал в немецком тылу, нападал на патрули, угонял танки, взрывал склады с боеприпасами и другими способами демонстрировал фашистам козью морду. Слева от этой игры показывали "**Периметр**", а справа крутили уже практически законченную "Операцию Silent Storm". Понятно, что в тени этих супербизонов средненькая по всем параметрам "игра про танкиста" откровенно терялась...

"В тылу врага" дня сегодняшнего — это колоссальный прорыв за полтора года. Хит, проект высочайшего класса AAA, который не погнушается продавать даже заевшийся западный издатель-мейджор. Что тем более почетно — такой сочный блокбастер вышел из-под пера малоизвестной (будем честными) в индустрии конторы **Best Way**, которая до "В тылу врага" промышляла исключительно разработкой мультимедиа-приложений.

Чудо?.. Нет, результат долгой и упорной работы. И как дико это ни звучит, но после таких игр действительно не стыдно "поддерживать отечественного производителя" (то, что студия Best Way прописана на территории уже давно не отечественного города Северодонецка, дела, в общем-то, не меняет). Не того "производителя", который заполоняет прилавки "народными бестселлерами", а серьезных и вменяемых людей, которые хорошо делают свое дело и несмотря ни на какие трудности выпекают блокбастеры мирового уровня. За такими как они — будущее нашей индустрии... И никакого пафоса. Мы действительно в этом уверены. ■

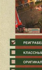
## Внимание к деталям

"В тылу врага" поражает невероятной детализацией игрового мира. Скажем, ваши подопечные могут сесть за руль *любого* транспортного средства — от мотоцикла с коляской до тяжелого танка. У каждого из солдат есть собственный инвентарь, в котором лежат винтовки, автоматы, патроны, аптечки. Танк сам по себе — это просто железный гроб с пушкой, и для того, чтобы он поехал, нужно посадить внутрь четырех человек (водителя, стрелка, заряжающего и командира — все очень серьезно), а также запастись топливом и снарядами. Топливо можно взять из бочек или слить из бензобаков бесхозной техники (для того чтобы провернуть такую операцию, придется снарядить мальца с канистрой), снаряды — вручную перетаскать из ящиков...

Если вдруг танк (или какая другая техника) вдруг выйдет из строя, с него можно снять пулемет, перетаскать снаряды, свинтить пушку... Наконец, его можно просто починить, заслав для этой благой цели казачка с ремонтным комплектом в руках.

"В тылу врага" — игра *сверхдетализованная*. Без дураков. Вы можете посадить солдат на броню танка, заставить их переходить реку вброд (оружие в это время — строго в высоко поднятых руках), поджигать спичками бочки с керосином, менять автомобилям колеса прямо во время боя, закладывать мины, сливать бензин, таскать в руках пушечные снаряды, сидеть за станковыми пулеметами... Что еще отрадно, все эти детали — не ради пустого понта, и каждая *мелочь* в игре действительно *работает*. Скажем, в одной из миссий мои бойцы никак не могли взорвать вражью гаубицу. Они кидали в нее гранаты, обстреливали из пулемета... и только через несколько минут выяснилось, что в гаубице попросту было нечему детонировать — в стволе не оказалось ни одного снаряда!

Оценив подобные масштабы, проникаешься к разработчикам нехилым уважением. С одной стороны, при меньшей детализации "В тылу врага" ничуть бы не потеряла. А с другой — очень, знаете ли, приятно подстрелить фашиста, снять с него форменную каску и напялить на свою неприкрытую макушку.



| | |
|---|---|
| ✔ | РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ |
| ☐ | КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ |
| ☐ | ОРИГИНАЛЬНОСТЬ |
| ✔ | ЛЕГКО ОСВОИТЬ |

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 100%

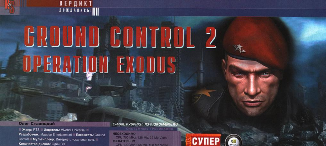
**ДОЖДАЛИСЬ?**

Адская смесь из экшена, стратегии и тактики породила на свет титанических масштабов блокбастер. "В тылу врага" — пожалуй, лучшее WWII-развлечение сегодняшнего дня. Сверхдетализированная, продуманная, красивая и невероятно интересная игра.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ | 9.0 |
| ГРАФИКА | 9.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 7.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | 8.0 |

**РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"**

**9.0**




# Ground Control 2: Operation Exodus

Олег Ставицкий
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RTS | Издатель: Vivendi Universal | Разработчик: Massive Entertainment | Похожесть: Ground Control | Мультиплеер: Интернет, локальная сеть | Количество дисков: Один CD

www.groundcontrol2.com

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

НЕОБХОДИМО:
CPU 700 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video

СУПЕР ГРАФИКА

Пережив бум сомнительного RPG-увлечения, стратегии в реальном времени возвращаются к своей первоцели — они снова заставляют нас думать. Инновационный "**Периметр**" железобетонным маршем шагает по планете, подминая под себя армии поклонников и ставя на колени прессу. И это, безусловно, хороший знак — игроки настолько соскучились по играм, которые бросают вызов их мозгу, а не рефлексам, что с жадностью бросаются на свежую RTS-поросль. Пока мы восхищались идеями "К-Д Лаб" и пристально следили за судьбой "Периметра", **Vivendi Universal** без особенной помпы, под шумок, выкатила сиквел лучшей стратегии 2000 года.

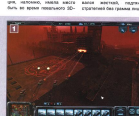
**Ground Control 2: Operation Exodus** не нуждается в представлении: когда первая часть увидела свет четыре года назад, все RTS-сообщество влюбилось в игру без памяти — казалось, это венец жанра. Ситуация, напомню, имела место быть во время повального 3D-бума. Разработчики земшара, осознав, что они, наконец, могут прикрутить третье измерение к любому жанру, буквально сошли с ума. В течение нескольких лет на нас упали проекты, захлебывающиеся в собственных инновациях. Мы увидели диковинные помеси экшена и стратегии (**Battlezone**, **Uprising**), мы с удивлением обнаружили, что отныне можем оказаться там, внизу, в самой гуще событий, за которыми раньше наблюдали исключительно с высоты птичьего полета. И, по большей части, мы разочаровались. Потому что в гонке за технологией практически все забыли, что у игры должен быть в первую очередь отточенный, выверенный до последней кнопки геймплей. И как раз в этот момент появился он — первый Ground Control. Он выжимал все соки из наших трехмерных ускорителей, генерировал по сотне неземной красоты кадров в минуту. И при этом оставался жесткой, подтянутой стратегией без грамма лишнего веса. **Massive Entertainment** отсекли от RTS-тела все, что считали ненужным, оставив лишь главное — войну. И публика, взявшись за руки с прессой, пала ниц. Потому что в Ground Control хорошо было решительно все — музыка, графика, геймплей, стиль. Единственный простительный недостаток, которым обладала игра, — сюжет, снятый с очередного макулатурного sci-fi. Межгалактические разборки не то корпораций, не то империй к тому времени успели всех изрядно утомить.

## Добро пожаловать домой

Спустя четыре года Ground Control возвращается. И... снова проделывает с нами тот же самый трюк. Massive понадобилось четыре года, чтобы повторить собственный фокус образца 2000 года на качественно новом уровне. Плюс — они умудрились снабдить проект некоторыми любопытными нововведениями и соизволили наконец прикрутить к нему нормальный сюжет. Что в итоге? Встречайте лучшую стратегию июля!

Если вы читали наше восторженное превью в предыдущем номере, то, должно быть, помните дифирамбы, которые мы пели графике Operation Exodus. Так вот, извините, но в этот раз мы начнем с того же. Дело в том, что демо-версия показала нам с вами лишь маленький кусочек грядущего счастья, релиз же играет на публике всеми оттенками. И не рассказать об этом было бы преступлением.

Ground Control 2 всем своим видом, каждым кадром кричит о собственном бюджете. То, что перед тобой продукт A-класса, чувствуешь сразу — глядя на отменную заставку и роскошное меню, слушая совершено потрясающую музыку и, наконец, запуская первую миссию. На это небо по-прежнему можно смотреть часами, а вода все так же заставляет забыть, как тебя зовут. Operation Exodus выжимает из вашей системы все соки — приготовьтесь предъявить игре самые свежие









1 Врагов, засевших в зданиях, приходится выкуривать оттуда всем составом.

2 Транспортный корабль, как и любой другой юнит в игре, может быть уничтожен.

3 Воздушные юниты в Operation Exodus — настоящее проклятье.

4 В некоторых миссиях на нашей стороне сражается армия, которую контролирует AI.

5 Местная артиллерия заставит вас забыть собственное имя.





видеодрайверы (она вполне официально заявляет, что может работать некорректно на старых версиях), мощную видеокарту и достойный объем оперативной памяти. При этом в Massive, похоже, знакомы со словом "оптимизация" не понаслышке — игра умудряется выдавать ослепительную картинку даже на компьютерах весьма средней конфигурации. Тем не менее, если вы выкрутите все графические настройки на максимум, я лично обещаю вам потрясение — такой детализации история RTS-строения еще не видела, поверьте нам на слово. Когда вы впервые опустите камеру на поле боя и, по старинке, попробуете заглянуть в глаза своих подчиненных, то обнаружите, что все это время под вашим курсором суетились трехмерные модели, которые хоть сейчас годятся в какой-нибудь экшен. Самый последний пехотинец играет на публике текстурами высокого разрешения и держит в руках автомат нестыдной детализации. То же самое касается любой бронетехники и зданий.

Плюс — у Ground Control 2 есть какое-то удивительное свойство: что бы вы ни делали, она постоянно выбирает абсолютно кинематографичные ракурсы. В результате вы проведете первые два часа в созерцании местных потасовок при максимальном увеличении. Разумеется, играть в таких условиях категорически нельзя, поэтому практической пользы от вышеописанных возможностей — натуральный нуль. Но, тем не менее, редкого спокойствия игрок способен противостоять подобному искушению. Поэтому, особенно во время длинных переходов армии из одного участка карты в другой, игроки моментально превращаются в профессиональных режиссеров. Трудно объяснить почему, но когда из-за холма тебе навстречу вышагивает, поднимая пыль, отряд siege soldiers, а за ним едет танковый батальон, хочется размахивать треуголкой и выкрикивать какие-нибудь суворовские афоризмы, а вовсе не раздумывать над тактикой будущего сражения.

## Кстати о тактике

Если вы вдруг подумали, что Massive потратили четыре года на создание дорогого генератора обоев для рабочего стола — спешу вас разубедить. Потому что тактико-стратегическая часть Operation Exodus — это вторая причина, по которой мы нежно любим эту игру. Местный геймплей, как и в предыдущей части, целиком и полностью посвящен военным действиям. Отныне, однако, к тактике были аккуратно пристыкованы некоторые стратегические элементы. В результате Ground Control 2 являет собой идеально сбалансированное питание для любого RTS-гурмана. Это тонкое, изящное и очень грамотно сервированное блюдо.

Как и прежде, вы начинаете каждую миссию с ограниченным набором юнитов. С их помощью вам придется выполнять поставленные руководством задачи. Враг, как правило, превосходит вас числом в 2-3 раза, поэтому "принцип зеленой рамки" надлежит оставить на входе — он вам не понадобится. Вместо этого, как явствует из названия, Ground Control 2 целиком и полностью строится на территориальном позиционировании и правильной расстановке войск.

Любая карта имеет несколько стратегически важных зон — так называемых victory locations. Как правило, успешное выполнение миссии предполагает, что под вашим контролем будут все ключевые точки на уровне. Плюс у вас и у противника есть специальные landing zones — зоны, обладая которыми, вы можете вызывать подкрепление. Последнее прибывает на специальном транспортном корабле, к которому мы еще вернемся чуть ниже. Разумеется, подкрепления стоят денег. Роль последних в Operation Exodus выполняют условные очки, которые начисляются вам за выполнение заданий и уничтожение вражеских сил.

Казалось бы, подобным решением Massive вводят в игру никому не нужный микроменеджмент. На деле же все обстоит с точностью до наоборот: при помощи этих самых очков разработчики наделяют игру очень любопытным балансом. Если вы грамотно расставите свои силы и будете выходить из каждой схватки с минимальными потерями, то пусть у противника будут хоть все "зоны высадки" на уровне — ему просто окажется не на что заказывать подкрепление. Более того, игра всячески под-





талкивает вас к бережному обращению с собственными подчиненными. Во-первых, Ground Control 2 ведется специальная статистика, которая подсчитывает, насколько эффективно вы распоряжаетесь имеющейся у вас армией. Если после каждой стычки вы звоните в штаб и заказываете подкрепление, процент эффективности падает, а цены на новые юниты растут. Во-вторых, подчиненные, согласно последней моде, набирают опыт, вместе с которым растет их эффективность.

Кроме того, Operation Exodus — чуть ли не единственная RTS, в которой юниты послушно складываются в выбранную формацию. Более того, эти самые формации действительно играют ощутимую роль: зачастую сбившиеся в гурьбу танки просто стреляют друг другу в задницу, после чего взлетают на воздух, вызывая законное раздражение. Поэтому грамотно продумывайте порядок их расположения на местности.

Не обошлось, впрочем, и без "варкрафтовских штучек". Каждый отряд получает специальный бонус в зависимости от окружающих его условий. Так, находящиеся в лесу пехотинцы (и только они — больше в чащу никого завести не удастся), получают специальный forest bonus, благодаря которому в них становится труднее попасть. Аналогичный building bonus выдается солдатам в том случае, если они засели в здании.

Благодаря этой уникальной комбинации условностей (точки контроля, очки, КПД войск) и тактических возможностей, у Ground Control 2 получается самое главное — заставить игрока думать. Учиться принимать молниеносные решения. Серьезно относиться к расстановке собственных сил. Наконец, дорожить подшефными юнитами.

## Занимательная комбинаторика

Что касается разновидностей упомянутых выше юнитов, то нельзя сказать, что их в Operation Exodus очень много. Это, однако, хорошо — вы вынуждены постоянно придумывать хитрые комбинации, решать, кто на сей раз поведет наступление, а кто будет исполнять роль поддержки. Перед нами, кстати, уникальная RTS, в которой о существовании пехоты не забываешь после первых двух-трех миссий. Солдаты здесь играют очень и очень важную роль. Все благодаря тому, что каждый юнит имеет два состояния — primary и secondary mode. Так, скажем, самые обычные автоматчики, находясь в отличном от своего нормального состоянии, сменяют автоматы на ракетницы и начинают причинять серьезный ущерб технике. Снайперы теряют возможность двигаться, но стреляют дальше. Осадные солдаты заметно замедляются в обмен на увеличенную огневую мощь. Танки, наоборот, начинают палить из бортового пулемета. Воздушные юниты теряют возможность стрелять в обмен на удвоенную скорость перемещения. И так далее. Как результат — у Ground Control 2 открывается второе дно: как только вам кажется, что вас зажали со всех сторон, вспомните о secondary mode — вполне вероятно, что благодаря ему удастся отразить атаку.

Наконец, транспортный корабль отныне играет очень серьезную роль. Во-первых, он оснащен мощнейшей бортовой пушкой, которая — по-другому и не скажешь — фигачит так, что самые сильные юниты врага в панике разбегаются. Во-вторых, он подвержен апгрейдам. Вы вольны увеличивать его броню, вместимость и огневую мощность. В-третьих, вы можете попросить его задержаться на поле боя до тех пор, пока горючее в баке не закончится. Наконец, в-четвертых, во время его пребывания в "точке высадки" вы можете отдавать ему приказания. Ну и в-пятых, прибытие транспорта в Operation Exodus — это маленькое голливудское представление. Оторваться от созерцания невозможно.

## Ложка дегтя

Разумеется, все мы знаем, что главный бич подобных проектов — управление, благодаря которому любая, пусть даже самая светлая идея может на практике обратиться повальным обведением всего и вся резиновой рамкой. Так вот, управление в Operation Exodus этой проблемы умудряется избежать. Отчасти. Очевидно, первое, что надлежит сделать — это разбить вашу армию на группы, к каждой из которых вы сможете перейти по нажатию ее порядкового номера на клавиатуре. В Ground Control 2 каждый пронумерованный отряд появляется в интерфейсе в виде небольшой закладки, так что вы всегда сможете держать их под рукой в прямом и переносном смысле. Это была хорошая новость. Плохая заключается в том, что в игре не подписаны горячие клавиши. В результате все переключения между огневыми режимами юнитов лично я осуществлял мышкой. Жутко неудобно.

Наконец, обдуманно управлять своей армией можно только при условии, что в вашем подчинении не больше двадцати юнитов. При масштабных сражениях все, как это ни печально, скатывается к "резиновой рамке". При отсутствии привычных горячих клавиш — игры "по приборам" тоже не получается. В результате последние миссии в Operation Exodus являют собой сущее мучение. Сложность во многом возрастает именно из-за управления.

■ ■ ■

Тем не менее, несмотря на мое журналистское брюзжание, Ground Control 2, безусловно, отменная игра. Стройная, подтянутая, продуманная и нечеловечески красивая. Конечно, это не "Периметр" с его революционными инновациями, но Massive — и это очевидно — преследовали цели, отличные от миссии "К-Д Лаб". Их игра — это классическая RTS, очищенная от шелухи ненужных элементов. Она не страдает расширенной RPG-составляющей, не потрясает основ и не шокирует публику своими открытиями. Она делает самое главное — заставляет вас думать. А ведь именно за это мы любим стратегии. ■



### Новая раса



В игре, как и обещалось, появилась новая раса — вайроны. Игра за них, как пророчил в наших видеоновостях руководитель проекта, должна была кардинально отличаться от игры за NSA. Так вот, спешим успокоить общественность: это далеко не так. Главным отличием вайронов является возможность юнитов, на манер "периметровских", мутировать на поле боя. Выглядит это следующим образом: два одинаковых подчиненных при нажатии специальной кнопки объединяются в специальный кокон, из которого на свет появляется совершенно новый юнит. Его, в свою очередь, можно при необходимости "разобрать" обратно.

На практике это означает, что у вайронов просто в два раза больше разновидностей юнитов, но тактика и стратегия игры за них не отличается от NSA практически ничем. "Периметр" может спать спокойно.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 90%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

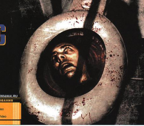
Ослепительно красивая, отточенная и грамотно сбалансированная игра. Ни грамма лишнего веса — только позиционная война и тактика. "Игромания" настоятельно рекомендует.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ | 8.0 |
| ГРАФИКА | 9.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 9.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | 7.0 |

**РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"**

**8.5**


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
HIDDEN & DANGEROUS
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© Illusion Softworks, 2003. Illusion Softworks, эмблема Illusion Softworks и Hidden and Dangerous являются охраняемыми товарными знаками Illusion Softworks. Gathering, эмблема Gathering, Take-Two Interactive Software и эмблема Take-Two являются охраняемыми товарными знаками Take-Two Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Разработка Illusion Softworks. Используется средство Bink Video. © RAD Game Tools, Inc., 1997-2003. Game Spy и эмблема Powered by Game Spy являются охраняемыми товарными знаками Game Spy Industries, Inc. Все права защищены.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2004.
ФИРМА «1С»
GATHERING
illusion softworks



# THE SUFFERING

**Олег Ставицкий**

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

**Жанр:** Survival horror ■ **Издатель:** Midway ■ **Разработчик:** Surreal Software ■ **Похожесть:** Resident Evil ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Два CD

www.thesuffering.midway.com

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**НЕОБХОДИМО:**
CPU 1 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**
CPU 1,4 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

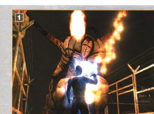
В сущности, для того, чтобы напугать любого, пусть даже взрослого человека, нужно совсем немного. Схватите вашего друга в темноте за руку или неожиданно выпрыгните из-за угла поздним вечером — как правило, этого будет достаточно. Почему мы каждый раз покупаемся на одни и те же уловки — решительно непонятно. Тем не менее две индустрии — кино- и игровая — вот уже много лет пугают нас проверенными способами. Из года в год режиссеры и разработчики моргают лампами в темных коридорах, издают потусторонние шумы и травят нас с вами разномастными монстрами. И мы, что интересно, не в обиде — ремейки классических хорроров неизменно собирают полные залы (см. недавние "**Техасскую резню бензопилой**" и "**Рассвет мертвецов**"), а жанр survival horror цветет и пахнет еще со времен **Alone in the Dark**.

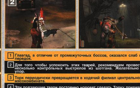
В этом смысле **The Suffering** являет собой натуральный парад-алле. На сцену, вместо разработчиков, выходят поклониться их источники вдохновения: за **Silent Hill 2**, **Resident Evil** и тем же **Alone in the Dark** следуют голливудские режиссеры — Уэс Крейвен вместе со своим "**Электрошоком**", Стюарт Гордон с "**Реаниматором**" и энтузиасты Санчез и Майрик с "**Ведьмой из Блэр**". Шествие завершают литераторы — Стивена Кинга, Дина Кунца и Говарда Лавкрафта публика встречает стоячими овациями. The Suffering неладно скроена, но очень крепко сшита из проверенных временем приемов и сюжетов. Заслуга Surreal Software заключается в том, что они умудрились в рамках одной игры процитировать чуть ли не весь современный хоррор. Их игра — торжество грамотного заимствования. Самое любопытное заключается в том, что никто не возмущается — играть не только интересно, но и чертовски страшно. Мы ведь этого и хотели, верно?

## Шокер

The Suffering практически не дает времени, чтобы освоиться с собственной атмосферой — акклиматизация происходит "по ходу". В Эббот, тюрьму строгого режима, расположенную на острове, привозят приговоренного к смерти Торка — здоровенного детину с тяжелым взглядом, обвиненного в убийстве собственной жены и двух детей. Он, разумеется, ничего не помнит. Как только дверь камеры закрывается, свет во всем здании гаснет, а по коридорам разносятся нечеловеческие стоны. С этого момента начинается игра. Сюжетная линия The Suffering распадается на целую кучу маленьких историй, нанизанных на главную интригу — что же на самом деле произошло с семьей главгероя? В буквальном смысле прорубая себе дорогу к свободе, мы будем, зачастую против своей воли, знакомиться с историей острова и его обитателей. Сценарий предусматривает посещение подземных шахт, в которых заключенных хоронили заживо, затопленного корабля, в трюмах которого крысы съели закованных в цепи рабов, леса, в котором американский генерал расстрелял по подозрению в измене целый отряд ни в чем не повинных людей, и даже средневекового города, в котором две маленькие девочки-ведьмы сожгли двенадцать человек. Сам Эббот наполнен не менее колоритными персонажами: заключенный, который так любил свою жену, что порезал ее кухонным ножом на куски, палач, из любви к собственной работе заперший себя в газовой камере, и доктор психологии, проводивший эксперименты над заключенными. Сценаристы постоянно отходят от основной сюжетной линии, чтобы открыть нам еще несколько страниц из истории острова. Героя регулярно посещают видения и флэшбеки — ему звонит по телефону усопшая жена, а сын зовет из темноты. Более того, все потусторонние персонажи, кажется, знают Торка и в голос утверждают, что его появление напрямую связано с происходящими событиями.

Местный террариум состоит из целого выводка жутких и кон-





1 Главгад, в отличие от промежуточных боссов, оказался слаб на передок.

2 Для того чтобы успокоить этих тварей, рекомендуем провести несколько контрольных выстрелов из шотгана. Желательно в упор.

3 Торк периодически превращается в ходячий филиал центрального мясокомбината.

4 Эти ползающие твари постоянно норовят сделать Торку прививку от бешенства.

5 Огонь удался разработчикам лучше всего.

цептуально вывернных тварей, каждая из которых также имеет свою историю. Перемещающиеся на огромных лезвиях образины олицетворяют декапитацию. Мерзкие карлики, покрытые воткнутыми в тело шприцами, — смертельную инъекцию. Гигантские существа с десятком стволов за спиной — расстрел. Раскрыть остальных было бы преступлением — дизайнеры Surreal Software отрабатывают свой трудовой доллар на все сто.

Конечно, ничего оригинального во всем этом хоррор-поппури нет. Но Surreal с лихвой искупают вторичность истории ее масштабами и каким-то совершенно запредельным драйвом. Suffering действительно играется на одном дыхании. Возможно, в этом заслуга Тома Холла, который скромно утверждает, что ограничился общими советами относительно баланса игры. Так вот, с балансом тут полный порядок. Несмотря на то что The Suffering официально позиционируется как survival horror — не верьте пресс-релизам. Это самый натуральный экшен, приправленный смехотворными головоломками для отвода глаз. Геймплей строится на постоянном дефиците: сначала вам отчаянно будет не хватать патронов, потом — батареек для фонарика и в конце концов — болеутоляющих. Что хуже — неизвестно.

Когда в кармане одна обойма для револьвера, а по стенам, скрипя лезвиями, ползут монстры — становится очень страшно. Когда ходишь по огромному особняку, в котором доктор Киллджой бил своих пациентов током и вставлял им в открытую черепную коробку инородные предметы, и вдруг неожиданно гаснет фонарь, оставляя тебя в кромешной темноте один на один со скрипами и шорохами, — хочется выть от ужаса. А когда Торк, покрытый кровью, хромая и держась за плечо, ковыляет к выходу из здания, а за ним, неспешно, идут три огромных твари, высекая лезвиями искры, The Suffering просто хочется выключить и никогда больше не запускать. Потому что действительно страшно. Это совсем не тот потусторонний ужас, который внушает Silent Hill. Здесь действуют другие механизмы — тупой, животный страх. Глядя на привязанного к столбу охранника с завязанными глазами, который в истерике кричит ходящему вокруг него монстру: *"Чего же ты ждешь, #$#$%&!"* — хочется отвернуться от экрана. Дэвиду Линчу с его многослойными метафорами здесь не место: когда на твоих глазах человека разрезают пополам, и он, скользя в собственной крови, отчаянно ползет к выходу, как-то, знаете ли, не до поиска скрытых смыслов.

## В пасти безумия

Без морали, впрочем, не обошлось. В первой трети игры выясняется, что Торк периодически умеет превращаться в огромную образину с длиннющим лезвием вместо одной руки. Он в буквальном смысле рвет на куски всех, кто находится в непосредственной близости, а действие в такие минуты начинает напоминать какой-то анатомический театр. В конечном итоге страшная и навороченная история сводится к борьбе человека со своим внутренним зверем, которого не каждому под силу держать под контролем. Хорошо это или плохо — каждый решает для себя сам.

The Suffering периодически сталкивает нас с другими выжившими людьми. Кто-то также пытается выбраться с острова, кто-то сходит с ума, но персональным фаворитом автора остается русский охранник, который, сидя в особняке доктора Киллджоя, курит трубку и предлагает нам присоединиться, периодически заявляя что-нибудь типа: *"Посиди со мной, покури, табак расслабляет, da?"*. Любому из выживших можно или помочь, или прострелить голову. Выбор всегда остается за нами и влияет исключительно на финал игры (которых здесь всего три).

С технической точки зрения The Suffering, мягко говоря, устарела. Прошлогодний Silent Hill 3 — и тот выглядит на порядок приличнее. Разумеется, всему виной консольное прошлое, но смотреть на экран от этого почему-то не легче. Моделям отчаянно не хватает полигонов, текстурам — разрешения, а воде — шейдеров. Единственное, чем игра в состоянии порадовать любителей технического прогресса — это постренедерные эффекты, которые несколько смягчают картинку. Особенно хорошо вышел огонь — мягкие языки пламени вместе с более-менее приемлемой моделью освещения периодически создают неплохую картинку.

Ситуацию спасают два момента. Во-первых, как уже говори-









## Теоретическая основа

5 фильмов, которые стоит посмотреть, чтобы лучше понять, откуда **Surreal Software** позаимствовали атмосферу **The Suffering**.

**1. "Электрошок" (Shocker, 1989)**
Фильм Уэса Крейвена, автора "**Кошмаров на улице Вязов**", который был популярен в постперестроечную эпоху видеопрокатов. Маньяк, приговоренный к смерти на электрическом стуле, не умирает, а проникает в городскую проводку, после чего начинает терроризировать новых жертв, появляясь в домах прямо из розетки. Один из персонажей The Suffering явно списан с героя "Электрошока".

**2. "Зеленая миля" (The Green Mile, 1999)**
Если вы в свое время не читали одноименный роман Стивена Кинга, то имеет смысл посмотреть фильм Фрэнка Дарабонта, который до этого снял еще одну экранизацию Кинга на тюремную тему — "**Побег из Шоушенка**". Главный герой "Зеленой мили" — осужденный за изнасилование и убийство двух маленьких девочек двухметровый негр, которого приговаривают к смерти. После того как он оказывается в камере, охранники начинают сомневаться в его виновности. Атмосфера, время и даже некоторые декорации "Зеленой мили" явно оказали влияние на Surreal Software.

**3. "Реаниматор" (Re-animator, 1985)**
Культовый фильм Стюарта Гордона по одноименному рассказу Г.Ф. Лавкрафта. Ученый синтезирует сыворотку, которая позволяет возвращать мертвых (а также их отдельные части тела) к жизни. Восхитительный трэш, третья часть которого (**Beyond Reanimator**, 2003) происходит в... тюрьме. Некоторые сцены The Suffering откровенно цитируют этот культ.

**4. "Восставший из ада" (Hellraiser, 1987)**
Лучший фильм Клайва Баркера (под его надсмотром в свое время была создана игра **Undying**). Маленькое квадратное устройство, напоминающее кубик Рубика, открывает ворота в ад, откуда выходят демоны во главе с Пинхедом — абсолютно лысым созданием, в чью голову симметрично вбиты гвозди. Атмосфера и дизайн некоторых монстров недвусмысленно говорят о том, что разработчики The Suffering знакомы с "Восставшим из ада" не понаслышке.

**5. "Ведьма из Блэр" (The Blair Witch Project, 1999)**
Самый скандальный фильм ужасов последних десяти лет, снятый при мизерном бюджете на ручную камеру и собравший миллионную кассу. Трое подростков отправляются в лес снимать документальную работу про миф о ведьме из Блэр, которая, по легенде, убивала маленьких детей в своем доме в лесу. Подростки пропали в 1994 году. Режиссеры создали, пожалуй, самую достоверную мифологию — интернет пестрил сайтами, посвященными городку Блэр и трем пропавшим документалистам, а сам фильм, как утверждали авторы, — это то, что было снято на камеру, найденную в лесу. "Ведьма из Блэр" породила игровую трилогию **The Blair Witch Games**. И фильм, и игра явно цитируются в The Suffering.

лось выше, это грамотный дизайн монстров, благодаря которому на них все равно интересно смотреть, а во-вторых — постоянные потемки, в которых проходит игра. Практически все время вы будете находиться или в кромешной темноте, отчаянно пытаясь что-нибудь разглядеть при помощи фонаря, или в слабо освещенных помещениях, где, как правило, тоже ничего не видно. Конечно, крупные планы все равно с головой выдают пропахший нафталиновом движок, но в большинстве случаев Surreal умело прячут технические недостатки при помощи дизайна. И это отнюдь не упрек. К графике The Suffering отлично подходит выражение "дешево и сердито". Несмотря на всю свою техническую отсталость, игре удается главное — убедить нас в происходящем на экране. Глядя на скроенные из трех полигонов трупы с оторванными головами и конечностями, игре, почему-то, веришь. Плюс — Торк очень натурально покрывается кровью во время особо ожесточенных схваток. После очередной стычки его тело буквально обрастает кровавой коростой — в такие минуты к экрану лучше не подпускать нервных родственников, рискуете остаться непонятыми.

Зато местный звук — это настоящий праздник. Актерам, озвучивающим всех персонажей, надлежит выдать по персональному "Оскару". Во-первых, ни при каких обстоятельствах не покупайте переведенную доблестными пиратами русскую версию — испортите добрую половину впечатлений. Во-вторых — приготовьтесь к нескончаемому потоку скабрезностей. Заключенные, попавшие в кромешный ад, общаются между собой так, что труженики хип-хоп-сцены из рабочих кварталов Нью-Йорка краснеют. От них не отстают и охранники, изъясняющиеся на отборном английском мате. И те, и другие строят совершенно умопомрачительные конструкции и словоформы, в которых слово "fuck" играет далеко не самую главную роль.

А какие звуки издают местные монстры — это что-то совершенно неописуемое. Играть надлежит строго в хороших наушниках и с выключенным светом — тогда The Suffering заберет вас в свою атмосферу с головой. Кричащие, бьющиеся в агонии и захлебывающиеся в собственных внутренностях твари звучат так, что кожа моментально покрывается мурашками. Без дураков, очень страшно.

Все эти шорохи, скрипы, визги и постукивания складываются в настоящий эмбиент, который и служит звуковым фоном, однако периодически к нему подключается и настоящая музыка. В чьей-то камере, к радости автора этих строк, из магнитофона звучал хип-хоп.

■ ■ ■

В конечном итоге главное, что у The Suffering получилось (не считая первозадачи напугать нас до дрожи в коленях), — это создать собственную атмосферу. Из чужих фильмов, игр и книг Surreal скрупулезно выстроили свой маленький рукотворный ад. Да, это консольный проект, созданный на устаревшем движке. Но местный геймплей отлично держит выбранный темп, не сбавляя обороты ни на минуту, а экшен очень грамотно сбалансирован, благодаря чему скучать не приходится вообще. Да, сюжет игры фактически являет собой компиляцию доброго десятка фильмов и книг, но что с того, если в конечном итоге все это сложилось в атмосферную и интересную историю, а играть действительно очень страшно?

The Suffering — первая игра из тройки хорроров, описанных нами в нашем грандиозном E3-репортаже, которая добралась до релиза. Ей в спину дышат высокобюджетные блокбастеры — амбициозный **Silent Hill 4: The Room** и лавкрафтовский **Call of Chtulhu: Dark Corners of the Earth**. Их пресс-релизы пестрят обещаниями, многостраничными сценариями и литературными основами. Но пока неизвестно самое главное — получится ли у них напугать нас так же, как это вышло у The Suffering? Честно говоря, сомневаемся. ■

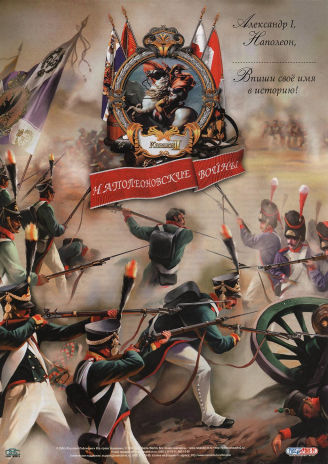
- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ** 80%

**ДОЖДАЛИСЬ?**
The Suffering вобрала все лучшее, что было в фильмах и играх ужасов за последнее время. В результате получилась удивительно цельная и страшная игра.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ | 8.0 |
| ГРАФИКА | 7.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 9.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | 8.0 |

**РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"**
**8.0**


Александр I,
Наполеон,
Впиши своё имя
в историю!
Казаки II
Наполеоновские войны
www.russobit-m.ru
http://www.cossacks2.ru
http://www.russobit-m.ru/forums/



# SOLDNER
## SECRET WARS

Андрей Александров
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

**Жанр:** Action ■ **Издатель:** JoWooD Productions ■
**Разработчик:** Wings Simulations ■ **Издатель в России:** Руссобит-М ■ **Похожесть:** Operation Flashpoint, Joint Operations ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■
**Количество дисков:** Один CD

http://soldner.jowood.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

**НЕОБХОДИМО:**
CPU 1,4 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

Наш с Федькой бизнес начался с торговли вареными джинсами. Прооесс был удивительно простой — я купал модные "Ливайсы" в заполненной кипятком маминой кастрюле, а более ушлый Федька занимался поиском покупателей, которым из–под полы продавался готовый продукт. Потом наступили 90–е годы — бизнес пошел в гору. Мы торговали всем, чем попало, — туреоким ширпотребом, японскими телевизорами, отечественными турбинами для гидроэлектростаноий. А потом вышло так, что мы с Федькой неожиданно занялись наймом. Наша контора очень быстро стала одной из лучших. Одна беда — расти на этом рынке было некуда. Поэтому, когда к нам с предложением сделать компьютерную игру про наемников, обратились представители уважаемого разработчика **Wings Simulations** и не менее уважаемого издателя **JoWooD**, мы мигом согласились и внесли в бюджет круглую сумму.

Несколько недель назад результаты наших инвестиоий были записаны на компакт–диск, на обложке которого было написано **Soldner: Secret Wars.** Разумеется, нам с Федькой, как главным экспертам по найму, выпала честь увидеть эту игру первыми...

### Позор джунглям

Картина маслом: Федор кругами бегает по офису. Его глаза выпучены, а из горла доносятся нечленораздельные хрипы, в которых с трудом можно разобрать непечатное.

Понять коллегу можно. Час назад мы проинсталлировали этот самый Soldner на наш компьютер. После красивого, но абсолютно нереалистичного начального ролика игра гавкнула из колонок *"Зольднер!"* и вывела на экран главное меню. Федька дрожащими руками стартовал новую кампанию и оказался... на самой настоящей базе наемников! Вертолетная площадка, спутниковая связь, комфортабельные казармы — все как в лучших домах. Довольный Федька оседлал припаркованный во дворике "Лендровер" и через минуту врезался капотом в нечто, очень напоминающее мусорный бачок. После непродолжительных выяснений оказалось, что "мусорный бачок" отвечает за покупку техники, а по ассортименту может дать фору любому торговоу оружием. На несколько минут игровой прооесс превратился в активное кликанье мышкой, сопровождаемое грохотанием прибывавших на базу танков и бронетранспортеров. Потом Федька обернулся и увидел заказанную технику... которая была *составлена друг на друга*! *"И не такое видали!"* — буркнул Федор, залез в стоявшую на вершине башни "Бредли" и попытался съехать на грешную землю. Бронетанковый коллектив жалобно проскрипел и ответил дружным взрывом, отправившим смельчака на небеса. Это было первое и последнее знакомство Феди с Soldner.

Я оказался выносливее. Техника была заказана по второму разу и аккуратно расставлена по подворотням. Затем настала очередь компьютера, на который приходят задания от трех основных клиентов — Китая, России и США. Отыграв первую пару из них, я сам чуть было не присоединился к товарищу. То, что Wings Simulatios пытаются выдать за полнооенную однопользовательскую кампанию, иначе как издевательством не назовешь. Действо начинается на базе государства–заказчика. За два–три километра от нее располагается некий объект, который надлежит взорвать, поломать, освободить или доставить. Все! Никаких патрулирований, конвоирований, блужданий по маршруту и прочих прелестей настоящих тактических экшенов. Съездили, настучали кому надо, вернулись — и баста! Ездить, кстати, обычно можно по прямой.

Враги? Их интеллект, даже искусственный, отсутствует напрочь. Толково у этих товарищей получаются только самые элементарные вещи — бегать и стрелять. В последнем случае чаще всего мимо. Подпускать дуболо-







1 Танк "Абрамс" был сослан на лесоповал. По крайней мере, валить деревья у него получается.

2 Только что "Хаммер" взлетел на воздух. Благодаря недоделанной физической модели лететь ему еще метров десять, не меньше.

3 Выглядывающий из кустиков танк нас совершенно не пугает. Все равно его экипаж не умеет стрелять.

4 А как здесь весело громить "мирные" поселки!



мов к военной технике категорически не рекомендуется — оказавшись внутри, боты окончательно прощаются с разумом и вытворяют совершенно неприличные вещи. Так, например, они напрочь игнорируют бортовое вооружение, предпочитая противника *давить*. Великолепное, знаете ли, зрелище: четыре ополоумевших "Абрамса" носятся по всей карте за БТРом игрока в желании забодать его до смерти. Бывает, правда, и хуже. Один раз бронетранспортер противника, завидев мое приближение, начал в истерике кататься по кругу. Жаль, что рядом не стояло второго такого чудака — затаранили бы друг друга до смерти!

Не лучше обстоят дела и с подчиненными, которые, по задумке разработчиков, не нанимаются, а исключительно освобождаются из вражеского плена. Толку от этих горе-солдатиков ноль, ибо их IQ ничем не отличается от вражеского. Они точно так же не умеют стрелять из техники, точно так же временами впадают в ступор, да еще и отличаются заторможенностью — в игре бывают ситуаоии, когда между отдачей приказа и началом его выполнения проходят десятки секунд. Поэтому все игровые миссии приходится выполнять в одиночку, без ансамбля.

Но хуже всего дело здесь обстоит с военной техникой. Разработчики, погнавшись за количеством, разумеется, забыли про качество, которое, соответственно, пострадало. Реализаоия местных танков, джипов и бронетранспортеров проста, если не сказать примитивна: различия в поведении "Абрамса" и Т-90 на поле боя приходится выискивать с микроскопом. Хотя в жизни эти танки совершенно непохожи друг на друга. Колесная и гусеничная техника ведет себя по-разному, но разниоа эта столь несущественна, что никакого влияния на картину боя и тактику не оказывает. Внятная физическая модель отсутствует — тяжеленные бронетранспортеры здесь временами прыгают как мячики, а останки подбитого танка запросто могут улететь метров на десять-пятнадоать от места трагедии. Управление аркадное, очень простое и не сказать чтобы очень удобное. Исключение составляют разве что вертолеты, проработанные на удивление качественно. Не обошлось и без курьезов в балансе. Так, некоторые образчики из местного гаража ни на йоту не отличаются друг от друга мощностью оружия, скоростью и маневренностью, но обладают двукратной разниоей в боезапасе. Нетрудно догадаться, что некоторые из них будут до скончания веков пылиться в ангарах.

## Грустные перспективы

К жизни Федька вернулся вчера вечером. Он подошел ко мне и молча ткнул в нос свежий номер **"Игромании"**, раскрытый на страниое с рекламой нашего детища. *"Новая эра командных игр"*, — гласил слоган.

Уже через час мы приобрели ближайший компьютерный клуб и принялись играть с местными "отоами". Впечатления остались двойственные. С одной стороны, играть с живыми людьми, разумеется, интереснее, чем гонять по карте одноклеточных ботов. С другой — до нынешних грандов многопользовательского режима Soldner, как ни крути, не дотягивает. Да, в игре есть немало интересных режимов и возможностей, но они буквально утопают в общей недоделанности. В тех же **Battlefield Vietnam** и **Joint Operations** разработчики, кажется, потратили, на балансировку сторон оелую вечность и в итоге получили геймплей, выверенный до каждого миллиметра. В Soldner такого пока не наблюдается. Какой, скажите, толк от огромного количества оружия и техники, если разниоа между ними практически не заметна? А ведь большинство командных игр держится именно на балансе сторон, каждая из которых обладает своими преимуществами. Здесь же балансом и не пахнет. По крайней мере, пока. Зато есть тормозящий сетевой код и огромное количество мелких, но отчаянно портящих впечатление багов.

■■■

Зато разработчики запросто могут переквалифиоироваться и начать торговать графическими движками. Благо тот, что есть в Soldner, весьма перспективен. Помимо достаточно качественной картинки и просто *гигантских* карт, есть здесь и своя изюминка — модная нынче *разрушаемость всего*. Дома рассыпаются как карточные домики от пары пушечных выстрелов, деревья валятся на землю после лихого тарана, в стенах с помощью гранатометов открываются персональные "двери", и даже ландшафт деформируется в результате действий игрока! Если довести все это до ума и добавить толковую физику, получится практически идеальный движок как для тактического экшена, так и для серьезной многопользовательской игры.

Soldner же, к сожалению, ни первым, ни вторым не является. По крайне мере, пока. ■

### Бета?

Уже через несколько часов игры создается впечатление, что издатели и разработчики подсунули игрокам самую натуральную бета-версию. Слишком уж много в игре багов и очевидных недоделок. К примеру, в **Soldner** отсутствует внятная экономическая часть, хотя намеки на нее имеются. Да и проработать технику, похоже, банально не успели — достаточно проглядеть конфигураоионные файлы, чтобы понять, что некоторые параметры (к примеру, вес) еще даже не прописаны. Наконео, самым явным доказательством является readme-файл, который... рассказывает бета-тестерам о том, что изменилось и добавилось в новой версии игры!

Если это предположение действительно верно, то остается только посочувствовать разработчикам, выпустившим перспективную игру в недоделанном виде. И затаить в душе надежду, что патчи доведут Soldner до ума и он сможет потягаться со своими высокобюджетными конкурентами.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 30%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Soldner не смог взять планку, поставленную своими предшественниками, исключительно по причине собственной недоделанности. Надежда, как известно, умирает последней, так что нам остается лишь ждать патчей.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ | 4.0 |
| ГРАФИКА | 8.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 7.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | 7.0 |

**РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"**

**6.5**




# SPIDER-MAN 2

Рауль Дюк
E-MAIL РУБРИКИ: [illegible]S@IGROMANIA.RU

**Жанр:** Action ■ **Издатель:** Activision ■
**Разработчик:** The Fizz Factor ■ **Похожесть:** Spider-Man, The Hulk ■ **Мультиплеер:** Нет ■
**Количество дисков:** Один CD
www.activision.com/microsite/spider-man

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
**НЕОБХОДИМО:** CPU 600 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video

Вы даже не представляете, как хочется вместо нормального вступления снова написать тираду о злых разработчиках, издателях и продавцах топовых кинолицензий. Однако мы не будем. И на то есть как минимум две веские причины. Во-первых, все подобные разработчики тоже люди и у них, как и у всех людей, есть вполне нормальные желания — особняк на море, спортивный "Феррари" и общий финансовый рост корпорации. Ну а во-вторых, сегодняшняя наша "игра по фильму" — это очень даже крепкий середнячок, в который вполне можно играть на общем игровом безрыбье, и не жалко убить сколько-то там свободных вечеров... Но все равно послушайте наше мрачное пророчество: если скорость выпуска подобных игрищ сохранится на прежнем уровне, то через пару-тройку лет каждая вторая игра будет "по фильму".

## Арахнофобия

**Spider-Man 2** — это, как несложно догадаться, вторая часть игры про Спайдермена, приуроченная к выходу на экраны одноименного блокбастера с Тоби Магуаэром.

Поначалу все очень даже весело. Прыгать по стенам, ползать по потолку, совершать высоченные прыжки и на жесткой паутине раскачиваться на небоскребах, аки Тарзан, — чрезвычайно забавно.

Игра изначально затачивалась под всевозможные чуждые нам платформы, поэтому местное управление за пять минут освоят даже лица сверхмладшего школьного возраста. Совершать всевозможные супергеройские кульбиты вроде перекатов, зацепов и акробатических сальто просто и весело, так что первые полчаса Spider-Man 2 проходят в совершенном свинячьем восторге. Мы весело летаем на паутине над гудящими улицами, заглядываем в окна и гоняем голубей на крышах небоскребов. Сорвались с высоты семидесяти метров и не успели зацепиться в полете за какой-нибудь подоконник? Не беда — Спайди с легкостью приземлится на тротуаре, почешет затылок и побежит дальше.

Понятно, что подобная вседозволенность не по-детски опьяняет, поэтому, едва привыкнув к управлению и пустившись на эксперименты, быстро разочаровываешься. Вдруг выясняется, что город, который сначала казался огромным и "живым", — это всего лишь набор из нескольких десятков кубических небоскребов: рыская по крышам, вы то и дело будете натыкаться на невидимые стены, упираться в пустоту или застревать на карнизах. Переключение с акробатики на избиение вражин особого эффекта не дает. В боевом арсенале Человека-паука существует всего два приема: "кулаком по репе" и "ногой по репе", что, понятно, никак не способствует разнообразию. Кроме того, большинство паучьих врагов — неспортивные уличные фулюганы, которые отличаются друг от друга только расцветкой вязаных шапочек и стремительно отбрасывают копыта после двух-трех крепких ударов. Над бедолагами можно издеваться, опутывая их паутиной и заставляя забавно корчиться, однако удовольствия от такого геройства — ровным счетом никакого.

Конечно, иногда в игре попадаются более серьезные противники. Со всевозможными боссами (вроде Рино, доктора Октопуса и другими карнавальными личностями) драться забавно, однако после серии серьезных пинков подлецы, по всем суперзлодейским законам, предпочитают ретироваться с поля боя, чем здорово портят ощущение от победы.

■ ■ ■

При сильном желании игре еще можно поставить в упрек графику трехлетней давности, дурацкие паззлы, невнятные видеоролики, постоянное желание авторов перенести действо в закрытые помещения (в которых польза всех паучьих трюков стремительно сходит на нет) и еще пару десятков всевозможных смертных грехов... Однако! На Spider-Man 2 при всем желании нельзя повесить гадкий ярлык "бюджетной аркадки". Для озвучки всех ведущих персонажей были приглашены актеры из фильма, для написания саундтрека задействован живой оркестр, ну а действие игры четко пересекается с сюжетом одноименного кинофильма. Если вы — законченный спайдерменофил, то этого, определенно, будет достаточно для того, чтобы купить Spider-Man 2. Если нет — то даже и не пробуйте. Это — исключительно для фанатов. ■

1 Подобные цирковые фокусы с паутиной — это, пожалуй, самое интересное, что есть в игре.

2 Убергад по имени Пума практикует стиль тигра и поэтому для устрашения каждые десять секунд совершает в воздухе уширомаваши и мелькает пятками.

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ** 60%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Человек-паук делает все то же самое, что и последние лет тридцать: бегает по улицам, совершает тарзаньи прыжки меж небоскребов и сражается с бандой ряженых суперзлодеев. Горячие поклонники Спайди в восторге. Остальным — уже надоело.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ | 7.0 |
| ГРАФИКА | 6.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 6.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | 7.0 |

**РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"** **6.0**




Настоящая физика: каждый взрыв - правильный взрыв, каждый выстрел - правильный выстрел.

Бойцы обучены плавать, бегать, стрелять, метать гранаты и ножи, скрываться в ночной тиши и умирать молча, как настоящие мужчины.

Изучение карты, всех ее особенностей и нюансов, укажет опытному тактику верное направление для действия.










http://games.1c.ru/outfront



# MOB ENFORCER

Степан Чечулин
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

**Жанр:** Action ■ **Издатель:** ValuSoft ■ **Разработчик:** ValuSoft ■ **Похожесть:** No One Lives Forever 2, Navy SEALs: Weapons of Mass Destruction ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

www.valu-soft.com/products/mob.htm/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
**НЕОБХОДИМО:** CPU 500 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:** CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

**Mob Enforcer** — типичный "бюджетный" проект. Созданный при, мягко говоря, скромном финансировании, он призван побыстрому "срубить" с геймеров некоторую сумму денег, занять их на пару вечеров, после чего забыться навсегда. В данном случае нам предлагается спонсировать трудовым рублем ветеранов бюджетного рынка — компанию **ValuSoft**. Сразу заметим, что ничего оригинального в Mob Enforcer нет в принципе. Влюбиться в нее смогут исключительно фанаты всего, что связанно с тридцатыми годами, легендарным доном Капоне и американской мафией. Всех остальных Mob Enforcer с большой вероятностью оставит равнодушными.

## Мафия бессмертна

Нам предстоит примерить на себя шкуру вполне обычного боевика мафии, который батрачит на самого Аль Капоне. Работка предстоит, в общем-то, привычная. Придется крушить бары и магазины, хозяева которых отказываются платить дань, ломать ребра неугодным политическим деятелям и отправлять на тот свет провинившихся подельников Капоне. По мере развития сюжета нам, кстати, предстоит загреметь за решетку, чтобы затем героически оттуда сбежать.

Как и любой бюджетный экшен, Mob Enforcer не способен похвастаться ничем, кроме, разве что, идеи — разыграть действие в декорациях тридцатых годов. Что и говорить, времечко было славное — бутлегерские войны, безраздельная власть мафиозных кланов в Чикаго и лихие разборки между "семьями". Другой вопрос, что практически всю игру мы будем шататься по пустынному городу, в котором по улицам кроме пары копов и двух бабушек никто не ходит, а машины приклеены к мостовой и по улицам не ездят в принципе. Миссии по большей части сводятся к тому, чтобы когонибудь убить или огреть по голове дубиной. Иногда, правда, встречаются задачки пооригинальнее: например, разгромить несколько магазинов конкурентов.

Разумеется, на пути к славе и богатству вас поджидают враги, коим тут просто несть числа. Мало того что супостаты отличаются нехилым здоровьем и подчас отказываются умирать, даже заполучив пару прямых попаданий из шотгана в упор, так эти подлецы еще имеют мерзкую привычку появляться буквально перед вашим носом из ниоткуда. Причем в тех местах, которые уже были зачищены. Раздражает смертельно. В результате ближе к середине игра превращается в бездумное "мясо" — только успевай отстреливать противников, которые прут изо всех щелей. Оружейный арсенал тоже не блещет разнообразием, однако соответствует духу и букве времени. Доброю половину игры вы будете вооружены кольтом 1911, шотганом или автоматом Томпсона. Потом, конечно, появятся пушки покруче, однако разнообразием все равно не пахнет.

Графически игра выглядит не то чтобы совсем плохо, однако до любого современного экшена, конечно, не дотягивает. ValuSoft не стали далеко ходить и взяли за основу движок **LithTech Jupiter**. Тот самый, на котором был создан отменный **No One Lives Forever 2**. Но если над ненаглядным NOLF2 колдовали кудесники из **Monolith**, создавшие один из самых ярких и стильных экшенов, то в случае с Mob Enforcer мы уныло созерцаем угловатые модели персонажей, ущербные спецэффекты и абсолютно бездарные с точки зрения дизайна уровни, которые к тому же страдают слабой детализацией. Откровенно говоря, бродить битых 15 минут по абсолютно пустому городу, отстреливаясь от назойливых бандитов, не самое веселое занятие на свете.

■■■

Mob Enforcer удостоился оценки в 5 баллов исключительно благодаря собственной задумке. Нечасто нам доводится играть в экшены, действие которых происходит в тридцатых годах. В остальном это сплошная посредственность. Скучнейший геймплей, кислая графика, практически полное отсутствие музыкального сопровождения, а также наша журналистская совесть не позволяют рекомендовать эту игру широкому кругу геймеров. Отчаянным фанатам Аль Капоне, томми-ганов, полосатых костюмов и надвинутых шляп, впрочем, стоит ознакомиться. ■

1 Такими вот зарисовками Mob Enforcer потчует игроков регулярно.

2 Бить лежачего, понятное дело, нехорошо, но кто об этом задумывается, когда идет мафиозная война?

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

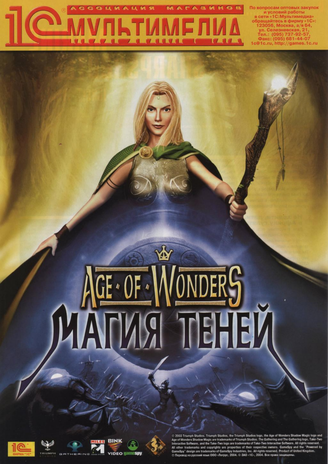
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Экшен средней руки, который придется по душе разве что самым отчаянным поклонникам Аль Капоне и ностальгирующим по тридцатым годам. Всем остальным сюда лучше не заглядывать.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★ | 6.0 |
| ГРАФИКА ★★★★★ | 5.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★ | 5.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★ | 7.0 |

**РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 5.5**



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
AGE OF WONDERS
МАГИЯ ТЕНЕЙ
1С ФИРМА «1С»
TRIUMPH STUDIOS
GATHERING
MILES
BINK VIDEO
gamespy
© 2003 Triumph Studios. Triumph Studios, the Triumph Studios logo, the Age of Wonders Shadow Magic logo and Age of Wonders Shadow Magic are trademarks of Triumph Studios. The Gathering and The Gathering logo, Take-Two Interactive Software, and the Take-Two logo are trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Product of United Kingdom.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2004. © ЗАО «1С», 2004. Все права защищены.

# MARINE SHARPSHOOTER II

## JUNGLE WARFARE

Степан Чечулин
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

**Жанр:** Action ■ **Издатель:** Groove Games ■ **Разработчик:** Jar Head Games ■ **Похожесть:** CTU: Marine Sharpshooter, Navy SEALs ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**НЕОБХОДИМО:**
CPU 800 MHz, 256 Mb, 64 Mb Video
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**
CPU 1 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.groovegames.com/Games/MarineSharpshooter2

Некогда модный движок **LithTech Jupiter** сегодня нарасхват у производителей "бюджетных" экшенов. ValuSoft выстроили на нем отрецензированный где-то поблизости **Mob Enforcer**, а некие **Jar Head Games** при пособничестве со стороны **Groove Games** выкатили вот **Marine Sharpshooter II**.

### Не ходите, дети, в Африку гулять

Если в названии есть цифра "2", то логично предположить, что где-то в пыльных анналах истории затерялась часть под номером "1". Так оно и есть. Ровно год назад мир узрел чудо под названием **CTU: Marine Sharpshooter ("Морпех против терроризма"** по российскому паспорту) — игрушку, которая рассказывала драматическую историю о том, как пара снайперов из морской пехоты насаждала американскую демократию в некой банановой республике. Разъяснительную беседу с аборигенами разработчики предлагали проводить при помощи трех видов оружия: пистолета, ножа и снайперской винтовки. Причем реально из этого списка можно было использовать только снайперку. И вот, в 2004 году, **Jar Head Games** предлагают нам продолжение своей драматической истории.

Сюжет, как водится, недалеко ушел от первой части. Место действия — еще более банановая республика. Видимо, переев бананов, главарь местных партизан взял да и совершил натуральный государственный переворот. Президент республики — в заложниках, мир — в страхе, народ республики — в недоумении. Правительство США отправляет на помощь мирным жителям снайперский дуэт, перед которым стоит задача — полное истребление повстанцев, освобождение президента и отправка к праотцам главаря террористов.

Выполнять эту благородную задачу легко и просто. Носимся по джунглям и резво отстреливаем врагов. Видов оружия, как и раньше, всего три — пистолет, нож, винтовка с оптическим прицелом. Разумеется, пользоваться нужно только последней, так как, во-первых, у нее лучшая убойная сила, а, во-вторых, враги лупят из своих АК-47 с порядочного расстояния, поэтому из пистолета в них попросту не попасть. В итоге геймплей сводится к довольно утомительному получасовому бегу в джунглях и не менее утомительному отстрелу врагов с почтительного расстояния. Подобные забавы веселят от силы минут 30, после чего вас начинает клонить в сон. Заблудиться в местных джунглях невозможно — мало того, дорога всегда одна, и свернуть с нее невозможно, путь заботливо указывают стрелочки на радаре, благодаря которым добраться до места назначения не составляет труда.

AI врагов отличается какой-то совершенно уникальной тупостью. Супостаты весело прут прямо под наши меткие выстрелы, лихо подрывают себя гранатами и самозабвенно поливают свинцом своих же коллег по цеху. Наш же напарник ведет себя на удивление разумно — под пули не лезет, старясь держатся подальше от мест сражений, кроме того, время от времени убегает вперед на разведку, и ежели кого обнаружит, то начинает вопить шальным голосом, что, дескать, враги уже близко. Благодаря его истошным крикам успеваешь подготовиться к сражению загодя.



1 Получив меткий выстрел из снайперской винтовки, враг картинно падает на колени.

2 Злобные партизаны притаились в зарослях. Буквально через несколько секунд оба будут мертвы.

Визуально Marine Sharpshooter II выглядит, сами понимаете, как (см. живописные скриншоты)... Почти все время нам предстоит брести в джунглях, которые сделаны в монотонной зелено-коричневой палитре и уже к третьему уровню навевают абсолютно невыносимую тоску. Это вам не **Vietcong** с его шикарной флорой. Модели персонажей, их анимация и, разумеется, уровень спецэффектов находятся ниже ватерлинии. Кроме того, на протяжении всей игры нам предлагается слушать одну (!) на удивление тоскливую музыкальную композицию, от которой хочется выть.

■■■

Итак, на полки магазинов лег еще один проходной экшен, похвастаться которому практически нечем. Никаких объективных причин играть в Marine Sharpshooter II я лично назвать не могу. Данную игру можно порекомендовать только тем, кто хочет освоить стрельбу из снайперской винтовки. Остальным геймерам тут попросту нечего делать. ■

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ** 40%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Еще один посредственный экшен, коих в этом месяце вышло целых два. Поиграть в это чудо в перьях можно только в том случае, если вам до зубной боли надоели перестрелки в джунглях Far Cry или командные забеги на просторах Battlefield Vietnam.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★ | 6.0 |
| ГРАФИКА ★★★★★ | 5.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★ | 5.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★ | 6.0 |

**РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"** 5.5

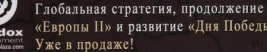
# ВикториЯ

Империя под Солнцем 1835 - 1920










Глобальная стратегия, продолжение «Европы II» и развитие «Дня Победы». Уже в продаже!




Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru



# KREED
## БИТВА ЗА САВИТАР

Степан Чечулин
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

**Жанр:** 3D Action ■ **Издатель:** Russobit-M ■ **Разработчик:** Burut CT ■ **Похожесть:** Kreed ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Один CD

www.burut.ru/htm/rus/kreedbz.php

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**НЕОБХОДИМО:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

**ЖЕЛАТЕЛЬНО:** CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

История создания игры **Kreed** воистину драматична. Все помнят, как этот воронежский 3D-экшен получил все мыслимые и немыслимые хвалебные отзывы в прессе и был заочно записан в убийцы **Doom III**. Геймеры ждали Kreed, как манну небесную, надеясь увидеть экшен голубых кровей. Ожидание закончилось тем, что на свет появилось недоразумение с занудным геймплеем, слабой графикой и безобразной озвучкой. Как ни грустно, но Kreed стал главным разочарованием 2003 года. Впрочем, сие обстоятельство не остудило горячие головы из **Burut CT** — аккурат к лету они выкатили на прилавки аддон: "**Kreed: Битва за Савитар**".

### Назад в будущее

"Битва за Савитар" происходит за несколько десятилетий до событий оригинальной игры. Жестокая раса тиглаари стремительно захватывает планеты одну за другой, уничтожая на своем пути все живое. Человечеству на полном серьезе грозит истребление. Как водится, всему этому безобразию способен противостоять один-единственный человек. За него и играем.

Пожалуй, самое слабое место "Битвы за Савитар" — удивительно слабая графика. Нам вновь приходится любоваться мутными текстурами, грубыми моделями оружия и персонажей, а также наблюдать самую неестественную анимацию в истории отечественного игростроения. Огрехи последней просто вспиют, особенно в скриптовых заставках. Единственное, что радует, — так это спецэффекты взрывов, разрядов молний и тому подобных фейерверков. Истинное удовольствие наблюдать за тем, как здоровенный робот, подбитый ракетой, искря и дымя, взлетает на воздух.

Заметно, что дизайнеры не сидели сложа руки, а действительно работали на совесть. Поэтому — никаких огромных пустых коридоров, а также получасовых пробежек по вентиляционным шахтам, которыми нас мучила первая часть, здесь нет. Сражаться будем на свежем воздухе, в подземельях, а также на базах. Впрочем, и тут не обошлось без ложки дегтя, ибо детализация уровней оставляет желать много лучшего.

Основной "фишкой" "Битвы за Савитар" по праву можно назвать полноценную физическую модель. Теперь от взрывов гранаты ящики разлетаются в разные стороны, простреленные тарелки со звоном улетают в противоположенный конец комнаты, а монстры сползают по стенке не хуже, чем в последнем **Unreal Tournament**. В идеале это должно выглядеть так: нашпиговали мерзавца свинцом из пистолета — он плавно осел на пол, сделали контрольный выстрел из подствольника — бедолага отлетел на два метра в сторону. На деле оно, конечно, работает довольно неуклюже. Нередко монстр, получив пулю из винтовки, начинает летать по комнате, словно нарвался на баллистическую ракету. Или наоборот — отхватив прямой выстрел из ракетницы, супостат вяло сползает по стенке. Впрочем, несмотря на кривую реализацию, физика все-таки вносит разнообразие в геймплей. За это товарищи из Burut, безусловно, достойны похвалы. Правда, обещанное улучшение AI противников, похоже, осталось только на бумаге, так как представители местной фауны отличаются поражающей воображение тупостью. Попав под обстрел, они начинают судорожно метаться и прятаться за коробочки размером со спичечный коробок. А то, как супостаты обращаются с гранатами, описывается исключительно непечатными выражениями. Откровенно говоря, в мою душу закралось подозрение, что искусственный интеллект стал еще хуже, чем в оригинальной игре.

1 Пара грозных представителей тиглаари прут как на буфет, даже не обращая внимания на пули.

2 Вот с такими жуткими тварями вам предстоит сражаться во имя спасения человечества.

Из прочих новшеств и изменений стоит отметить расширенный арсенал. Теперь, кроме "джентльменского набора", в нашем распоряжении появились шокер и лазерная винтовка. Довольно спорные в смысле полезности пушки, но тем не менее.

■■■

В итоге, "Битва за Савитар" вышла весьма средней по всем параметрам игрой, которая, к сожалению, недалеко ушла от оригинального Kreed. Устаревшая графика, глючная физика и, мягко говоря, незахватывающий геймплей вынуждают нас отрекомендовать этот 3D-экшен только отчаянным фанатам этой вселенной. Боюсь, что все остальные предпочтут еще разок пройти **Far Cry** или же отправить на тот свет тысячу-другую монстров в **Painkiller**. ■

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

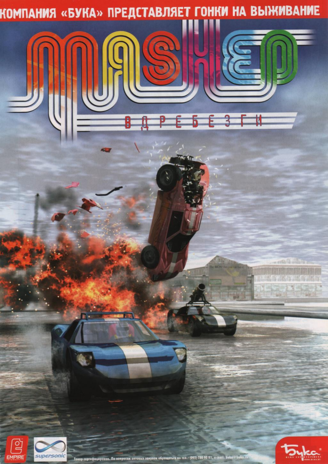
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Вполне стандартный аддон откровенно слабой игры. Фанаты Kreed и российских игр, без сомнения, останутся довольны. Остальным геймерам вряд ли понравится.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ | 6.0 |
| ГРАФИКА | 5.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 5.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | 7.0 |

**РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"** 5.0


КОМПАНИЯ «БУКА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ
MASHED
ВДРЕБЕЗГИ
EMPIRE
supersonic
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука



# HOMEPLANET: ИГРА С ОГНЕМ

**Николай Пегасов**
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

**Жанр:** Космический симулятор ■ **Издатель:** Руссобит-М ■ **Разработчик:** Revolt Games ■ **Похожесть:** Tie Fighter, Wing Commander ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Один CD

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
**НЕОБХОДИМО:** CPU 400 MHz, 64 Mb, 32 Mb Video
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:** CPU 1 GHz, 128 Mb, 64 Mb Video

www.mapgames.7.com1.ru/homeplanet

За последнюю пару лет на рынке компьютерных игр появилось не так много космических симуляторов. А если говорить об удачных проектах, то вспоминаются лишь **Freelancer** и **X2: The Threat**. И, конечно, наш российский **Homeplanet**, созданный московской командой **Revolt Games**. Об аддоне к этой игре и пойдет речь. Кстати, для установки дополнения оригинальный Homeplanet вам не потребуется.

Часто аддоны к космическим симуляторам состоят из "двух новых кораблей", "трех свежих локаций" и "четырех пунктов меню". Но "**Игра с огнем**" не косметическое, а довольно серьезное добавление к оригинальному геймплею.

Прошлогодний Homeplanet хвастался блестящей реализацией "ньютоновой физики". Напомню, что разработчики имели в виду под этим словосочетанием. Управление в любом аркадном космосиме сводится к простейшей формуле: "куда повернул джойстик, туда и лечу". Скорость полета элементарно регулируется газом.

В Homeplanet впервые был внедрен иной принцип. В отсутствие сил гравитации и сопротивления воздуха, космический корабль, получив импульс для движения, продолжает бесконечно двигаться равномерно и прямолинейно (вспомнили засевшие в голове со школы формулировки из учебника физики?). Закон инерции, реализованный в игре, позволяет вытворять в космосе потрясающие кульбиты. Пролетая мимо цели, вы прямо в полете можете развернуть корпус и открыть огонь — ваше судно по-прежнему будет двигаться в заданном направлении. А если вас преследует настырный соперник — повернитесь кормой вперед и расстреляйте врага из всех орудий! Эта главная фишка Homeplanet великолепно работает и в "Игре с огнем".

Новая игровая кампания наконец-то стала "кампанией" в привычном смысле этого слова. Отныне вы управляете не безымянным воином, а разудалым парнем по имени Мэтт, который родился в семье высокопоставленного чиновника и закончил школу пилотов. Стартовые задания помогут освоить не самое простое управление — в аддоне процесс обучения наконец повернулся к игроку лицом.

Перед каждой миссией мы можем ознакомиться с новой сюжетно-игровой информацией. Тут вам и досье на главных героев, и почтовая переписка, и личный дневник Мэтта, и история мира, и ТТХ кораблей и вооружения, и обязательные брифинги. Пилоты представлены в игре портретами и озвучены добросовестными актерами. Подобной "персонализации" в оригинальном Homeplanet не было, что вызывало справедливые нарекания фанатов.

В игре можно полностью перенастроить управление под себя, и продублировать ввод важнейших команд с различных устройств.





1 Жаль, что долететь до планеты и сесть на нее не получится.

2 Досье Мэтта Тройдена, главного героя.

Разработчикам космосимов есть чему поучиться у Revolt Games.

## Клан кланом вышибают

Даже шедевр не лишен отдельных недостатков. Пороки "Игры с огнем" перекочевали в игру из оригинального Homeplanet.

Не были улучшены ни графика, ни звук, а этими характеристиками оригинал никогда не выделялся. Нельзя сказать, что они невысокого уровня. Скорее, картинка и музыка здесь слишком блеклые, невыразительные.

То же самое касается и сюжета. Ни клингонов, ни мохнатых вуки вы в игре не найдете: с самого начала люди воюют с людьми, кланы с кланами. И если в **MechWarrior** такое противостояние считалось свежим сюжетным ходом, то в "Игре с огнем" мы наблюдаем лишь перепевы арий из среднестатистической космооперы. 27 кланов будут методично кусать друг дружку за слабые места, воровать технологии и сходиться стенка на стенку.

Иногда бывает обидно по двадцатому разу переигрывать миссию, которая оказывается завалена не по вашей вине. Просто шальная ракета угодила в дружественный корабль, сохранность которого была одним из условий задания. А если учесть, что долгие стартовые ролики миссий не получается пропустить...

■ ■ ■

Сейчас Revolt Games завершает разработку экшена **Neuro**, события которого развиваются в мире Homeplanet. Конечно, опыт создания "Игры с огнем" команде пригодится. А тем временем мы, в ожидании нового космического блокбастера, привычно лезем в кокпит тройденского истребителя... ■

☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
☐ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Тот же Homeplanet, но многократно улучшенный. Нет нудной экономики, как в X2: The Threat, только стрельба по скоростным мишеням. Ньютонова физика делает игру самым качественным "космосимом" за последнюю пару лет.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ | 7.0 |
| ГРАФИКА | 7.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 6.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | 9.0 |

**РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"** 7.0


PC CD
MIDWAY
THE SUFFERING
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
ZOO
Digital Publishing
НОВЫЙ ДИСК
THESUFFERING.MIDWAY.COM
© Midway Home Entertainment Inc. 2004. Surreal Software, разработка. Все права защищены. The SUFFERING является зарегистрированной торговой маркой Midway Home Entertainment Inc.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск", тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru.



# КРЫЛАТАЯ МЯСОРУБКА 2

Олег Ставицкий
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Скроллер ■ Издатель: Акелла ■ Разработчик: Divo Games ■ Похожесть: Крылатая мясорубка ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD

www.divogames.ru/games/airstrike_2/index.htm/

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**НЕОБХОДИМО:** CPU 400 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Очень сложно предугадать, понравится ли **"Крылатая мясорубка 2"** нынешнему игровому поколению. Это — призрак прошлого, давно исчезнувшего жанра. Игра, каких сейчас не делают (речь, впрочем, идет только о PC). Мне остается лишь объяснить, как выглядит и играется **Air Strike 2** (английское название игры). А также поклониться в пояс и выразить свой персональный восторг самоотверженности **Divo Games** и **"Акеллы"**. Потешили старика.

## Пленных не брать

Перед вами — классический скроллер. Такие сотнями выходили на восьмибитных приставках и штурмовали PC-рынок до появления трехмерных ускорителей. Это игра, в которой парящий над поверхностью вертолет уничтожает *абсолютно все* на своем пути. Гашетку не рекомендуется отпускать вообще. Думать — тоже. Из поверженных врагов и подорванных зданий вываливаются различные бонусы: новое оружие, новые ракеты, "здоровье" и звездочки. За последние в конце уровня выдают призовые очки. Брифинги являют собой два-три текстовых предложения. Сценарий и мотивация — условны. Собственно — все.

Кудесники из Divo Games перенесли вышеупомянутую концепцию в полное 3D, нашпиговали получившееся блюдо отменными спецэффектами и разделили все это на семнадцать миссий. И что самое интересное — у них получилось. "Крылатая мясорубка 2" играется, натурально, запоем! Однако тут нельзя не отметить принципиально важный момент, без которого Air Strike 2, возможно, не выдался бы таким ладным. Как это ни смешно — сюжет. Он очень грамотно подается в виде комиксных зарисовок. Пересказывать его, разумеется, нет никакого смысла — очередные террористы грозят всему миру кровавой расправой. Или что-то в этом роде. Вся прелесть заключается в том, что разработчики начинили свой проект в высшей степени идиотскими диалогами и... не озвучили их! Если бы фразы типа "*Сынок, в этом секторе тебе придется горячо*" произносились серьезным закадровым голосом, игра смотрелась бы пошло. Но в формате комикса весь этот беззастенчивый идиотизм воспринимается на ура! Это — как боевик с каким-нибудь Жаном-Клодом Ван Даммом или, извините, Дольфом Лундгреном — глупо, но очень весело.

Геймплей даже как-то неловко описывать. Летим. Стреляем. Вся прелесть — в тонкостях. В грамотных бонусах. В отменном наборе оружия — от разящего во все стороны пулемета до каких-то совершенно безумных молний. В драйве, наконец, — он тут присутствует в лошадиных дозах. Когда за густым слоем взрывов, дыма и спецэффектов вы не можете разглядеть собственный вертолет — душа поет. Когда, по мере прохождения, вам сообщают, что теперь доступен новый геликоптер, — вы начинаете хлопать в ладоши как маленький. Когда, наконец, появляются боссы — исполинские, как полагается, махины, занимающие аккурат пол-экрана, — в Divo Games хочется послать именную открытку. Потому что все — как в старые добрые времена. Как будто ничего не изменилось, и я по-прежнему прогуливаю школу, чтобы поиграть в Парке Культуры в очередную, как мы их тогда называли, "леталку". Прелесть, а не игра!

■■■

"*Но почему же тогда семь с половиной баллов?!*" — воскликнет, дочитав до этого места, недоумевающий читатель. На то есть одна объективная причина. Мало. 17 коротеньких миссий — это смертельно, преступно мало! Игра совершенно спокойно проходится за день, и это не преувеличение. Фактически, вы только успеете войти во вкус, как перед удивленным взором неожиданно возникнут финальные титры. Air Strike 2 оставляет после себя исключительно недоумение — и это все?! Так с игроками поступать нельзя. Сомнительный стимул в виде возможности выложить свой финальный счет в интернет дело не спасает. Но, играть, безусловно, стоит. Те, кто помнит первые скроллеры, я уверен, умчались в магазин, не дочитав этот текст до конца. Всем остальным я советую — пойдите и купите себе "Крылатую мясорубку 2". Так когда-то выглядела добрая половина компьютерных игр. Не Half-Life'ом, в конце концов, единым жива современная игроиндустрия. ■

1 Местные боссы, несмотря на внушительные размеры, убиваются с первой попытки.

2 Вы можете самолично выбирать угол обзора в игре. "Игромания" рекомендует классический ракурс "сверху".

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ** 80%

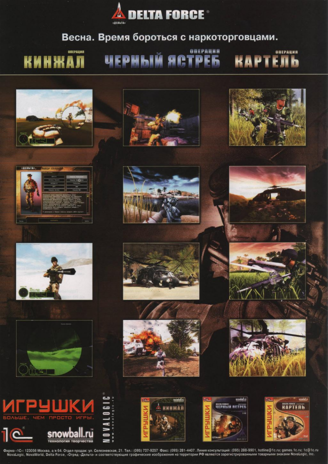
**ДОЖДАЛИСЬ?**

Ностальгическое развлечение для тех, кто помнит, что такое настоящий скроллер. Всем остальным, впрочем, тоже рекомендуем обратить внимание. Единственный минус игры — ее преступно мало.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ | 8.0 |
| ГРАФИКА | 8.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 7.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | 8.0 |

**РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"**

**7.5**


DELTA FORCE
«ДЕЛЬТА»
Весна. Время бороться с наркоторговцами.
ОПЕРАЦИЯ КИНЖАЛ
ОПЕРАЦИЯ ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ
ОПЕРАЦИЯ КАРТЕЛЬ
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
технология творчества
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
КИНЖАЛ
ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ
КАРТЕЛЬ
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, «Отряд «Дельта» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc.



# MASHED

Рауль Дюк
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

**Жанр:** Гоночная аркада ■ **Издатель:** Empire Interactive ■ **Разработчик:** Supersonic ■ **Издатель в России:** Бука ■ **Похожесть:** Micro Mashines, Death Track ■ **Мультиплеер:** Четверо на одном компьютере ■ **Количество дисков:** Один CD

www.getmashed.net

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**НЕОБХОДИМО:**
CPU 1 GHz, 128 Mb, 64 Mb Video

**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Обычно игры, подобные **Mashed**, приходят в редакцию большими вязанками, долго пылятся в коридоре и не вызывают ровным счетом никаких чувств, кроме унылой зевоты. Со временем они зарастают густым слоем пыли и, в конце концов, уборщица безжалостно отправляет их в контейнер для бытовых отходов. Всевозможные "бюджетные гонки" настолько глубоко сидят в печенках каждого вменяемого рецензента, что, пожалуй, наблюдать в нашем журнале рецензии на подобные продукты можно не чаще, чем полное солнечное затмение.

## Все четыре колеса

Случай с Mashed не предвещал... ничего. В то самое время, пока круглый диск с аннотацией *"ураганные гонки со стрельбой!"* переходил из рук в руки, на западных игровых сайтах творился натуральный ажиотаж. При общении с Mashed самые язвительные критики внезапно теряли годовой запас яда и желчи и, расплываясь в блаженной улыбке, отвешивали игре нешуточные рейтинги, которым позавидовал бы и иной блокбастер. Понятно, что такая активность не могла пройти мимо нашего пристального взора, — Mashed был немедленно выдворен из коробки, установлен и...

Все, кто наблюдал за инсталляцией, пришли в себя только через два дня — неумытые, голодные и очень довольные они сидели за компьютером и в двухсотый раз подряд пытались пройти вторую гонку на седьмом треке.

И ведь, ей-богу, с виду — ничего необычного. Ничем не выдающаяся графика (решительно непонятно, зачем для игры был лицензирован **GTA**-движок Renderware), три кнопки (одна — чтобы ездить, одна — чтобы язвить коллег по трассе пакостными бонусами, и еще одна — чтобы обкладывать их матюгами). Однако на поверку у Mashed обнаружился геймплей звериной притягательности. Может, секрет в ураганной динамике, может — в удачной планировке трасс, а может — в разнообразии всевозможных гоночных развлечений... Мы не знаем. Однако факт остается фактом — за этой игрой можно, натурально, сидеть часами.

Все действо выглядит примерно так: на одной трассе на бешеных скоростях носятся несколько машинок. Задача — дойти до финиша, значительно опередив всех соперников. Кто слетел в кювет, врезался в столб или просто серьезно отстал от других — тот дурак. Это стандартный тип местных развлечений, а существуют еще и нестандартные: простые кольцевые гонки (фи, как банально), гонки на уничтожение (требуется изничтожить противника до того, как он проедет три круга) и гонки на выживание (требуется, наоборот, сделать три круга до того, как тебя не изничтожили другие). Чтобы скоростные заезды не выглядели слишком кисло, на трассе тут и там заботливо разложены всевозможные бонусы: бочки с машинным маслом (которое очень удобно сливать под колеса недругам), станковые пулеметы, мины, ракетницы и тому подобные прелести.



1 Каждая секунда кольцевых гонок по местному МКАДу обойдется вам в сотню-другую нервных клеток.

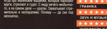
2 Довести машину до финиша в таком состоянии — форменное геройство.

Чтобы открыть новую трассу, нужно победить как минимум в двух заездах на всех предыдущих, но даже если вы одолеете все десять, остается еще три бонусных трека и с десяток всевозможных окологоночных развлечений. Вот, скажем "гонка с бомбой", в которой необходимо стремительно мчаться по трассе, чтобы успеть до очередного чекпойнта. Если не успели — внутри срабатывает детонатор и тачка разлетается первомайским фейерверком. Или, например, погоня за вертолетом — над трассой парит агрессивный геликоптер, который необходимо расстрелять из всех бортовых пушек до того, как он сделает это первым... Короче говоря, в Mashed определенно есть чем себя развлечь.

■ ■ ■

Подобьем, что называется, бабки. На первый взгляд — мы имеем дело с более чем заурядным развлечением. Mashed не открывает никаких горизонтов, не говорит новых слов в жанре, да ко всему прочему еще и за километр отдает "бюджетностью". Однако, если вы вдруг решитесь проинсталлировать это чудо, то будете, как минимум на неделю, обеспечены отменным игрищем, которое по динамике ничуть не проигрывает культовым **Micro Machines** и **Death Track**, а в чем-то их даже превосходит.

Да и вообще, блокбастеры приходят и уходят, а нехитрые игрища вроде Mashed живут на компьютерах годами. Подумайте над этим. ■



| | |
|---|---|
| ✔ | РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ |
| | КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ |
| | ОРИГИНАЛЬНОСТЬ |
| ✔ | ЛЕГКО ОСВОИТЬ |

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Игра про маленькие машинки, которые нарезают круги, стреляют и гудят. С виду ничего необычного, а на самом деле — ураган. Захватывает стремительно и неотвратимо. Почему — до сих пор непонятно.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ | 9.0 |
| ГРАФИКА | 6.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 6.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | 9.0 |

**РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"**

**7.5**


Рыцари и Купцы
Все гениальное просто. Позвольте представить: мы выпускаем самую гениальную стратегию 2004 года. Походовую. Без косого интерфейса, без скучных проходных миссий, без загруженной предыстории. С десятью способами выиграть и сотней – проиграть. Строишь замки, копаешь ловушки, ломаешь голову... Когда мы её тестировали, работа студии встала на три дня. В продаже с января. Отпускается без рецепта.
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
искусство побеждать
KOCH MEDIA
HANS IM GLÜCK
оригинальная русская версия
Carcassonne
ИГРУШКИ
Рыцари и Купцы
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru



# БРАТЬЯ ПИЛОТЫ

## ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЗЕМЛИ

Олег Ставицкий
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

**Жанр:** Квест ■ **Издатель:** 1С ■
**Разработчик:** Pipe Studio/К–Д Лаб ■
**Похожесть:** Братья Пилоты: в поисках полосатого слона ■ **Мультиплеер:** Нет ■
**Количество дисков:** Два CD
www.games.1c.ru/pilots

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
**НЕОБХОДИМО:**
CPU 333 MHz, 64 Mb, 16 Mb Video
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**
CPU 700 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video

Анимационные квесты, которые, казалось, вымерли несколько лет назад, неожиданно обрели второе дыхание в России. "**Полная труба**", рукотворный шедевр одного из аниматоров отечественного MTV, привел Тома Холла и Джона Ромеро в неописуемый восторг. Они, толкаясь и перебивая друг друга, рассказывали автору этих строк, что именно таких игр не хватает западному рынку — ярких и самобытных. При вопросе о коммерческом потенциале "Полной трубы" на Западе звезды, впрочем, потупили взор — интерактивная рисованная анимация нынче не в моде.

Тем временем **Pipe Studio** и не думают штурмовать зарубежный рынок. Вместо этого они на правах талантливых дебютантов получили возможность прикоснуться к легенде: заручившись поддержкой фирменной технологии от вездесущих "**К–Д Лаб**", команда Ивана Максимова сделала новую игру о похождениях культовых Братьев Пилотов. Сделала так, что "**Обратную сторону Земли**" практически невозможно отличить от первой части. Как с точки зрения графики, так и геймплея. Проблема заключается в том, что первые "Братья Пилоты" вышли в далеком 1997 году, а тогда к отечественным проектам принято было относиться особым образом: им утирали сопли, поправляли шапочку, постоянно гладили по голове и прощали практически любые шалости — потому что свое, родное. Так вот, проблема нынешней игры заключается в том, что сам геймплей не изменился ни на йоту. А он, при всей любви к Братьям Пилотам, был, прямо скажем, не идеален.



1 Вонзая шприц в мохнатый медвежий зад, Коллега умильно кричит: "Вакцинация!"

2 Мини–игры, очевидно, рассчитаны на лиц старшего дошкольного возраста.

### Ничего не понимаю!

Если вы вдруг не играли в оригинальный квест, напоминаем, это был набор сцен–головоломок, в которых Шефу и Коллеге предстояло решить некую задачу — скажем, открыть холодильник. Для этого они использовали самым неочевидным способом ряд предметов. Инвентарь у братьев один на двоих, однако взаимодействуют они с ним каждый по–своему. Шеф в этом тандеме отвечает за "интеллектуальный" труд — что–нибудь включает, прикручивает, вставляет и так далее, в то время как Коллега, наоборот, ломает, откусывает и тащит. Координируя их действия, нам предстояло решать различные головоломки, продвигаясь по сюжету.

Так вот, "Обратная сторона Земли" один в один копирует вышеупомянутую схему. С одним исключением — квестовые сценки отныне разбавлены абсолютно неуместными аркадными уровнями. Зачем это было нужно, решительно непонятно: эти этапы ничего, кроме раздражения, не вызывают. С квестовой составляющей все, казалось бы, в порядке, если бы не одно существенное "но". У "Обратной стороны Земли" хромает... логика. Проблема заключается в том, что персонажи зачастую отказываются выполнять определенные действия из–за совершенно абсурдных обстоятельств. Скажем, в первом же уровне вам необходимо разбить банку с вареньем. Так вот, сделать это можно только после того, как к стоящему рядом самолету будет прикручен пропеллер. Связи здесь — никакой. Более того, пропеллер потом можно (и нужно!) снять обратно. В этом заключается главная проблема игры: вы будете застревать не из–за того, что не знаете решение — оно, как правило, находится минут через десять–пятнадцать. Вы будете ломать голову над тем, что мешает Шефу или Коллеге выполнить действие, до которого вы уже давно додумались!

"Полная труба", несмотря на творящийся в ней, казалось бы, абсурд, такими проблемами не страдала. Она ставила перед нами игровые задачи, а не заставляла разбираться в причудах разработчиков.

■ ■ ■

Несмотря на проблемы с внутренней логикой, "Обратная Сторона Земли" — квест, безусловно, очаровательный. Не в последнюю очередь — благодаря милой графике и любимым с детства персонажам. Если вы готовы простить Pipe Studio некоторые огрехи — получите море удовольствия, потому что юмор и шутки — на уровне оригинального мультфильма. И знакомое с детства "*Ничего не понимаю!*" никуда не делось.

**P.S.** Кстати, приключения Шефа и Коллеги не заканчиваются — в этом году выходит трехмерный квест, который целиком и полностью делается силами... "К–Д Лаб"! ■

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ** 60%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

"Обратная сторона Земли" — милый сердцу анимационный квест, который ни на йоту не отличается от оригинальной игры образца 1997 года. Если вы готовы закрыть глаза на неуместные мини-игры и некоторые проблемы с игровой логикой — получите массу удовольствия.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★ | 7.0 |
| ГРАФИКА ★★★★★★ | 6.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★ | 7.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★ | 8.0 |

**РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"** 7.0



# ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК 2

Александр Кузьменко
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

**Жанр:** Квест/Симулятор бильярда ■ **Издатель:** Акелла ■ **Разработчик:** Gershwin Research Group ■ **Похожесть:** Провинциальный игрок ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Два CD

www.akella.com/pub-pi2-ru.shtml

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**НЕОБХОДИМО:**
CPU 500 MHz, 128 Mb, 8 Mb Video
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**
CPU 800 MHz, 256 Mb, 16 Mb Video

Года четыре назад отечественная компания со странным неотечественным названием — **Gershwin Research Group** — выпустила в свет гибрид квеста и бильярдного симулятора под названием "**Провинциальный игрок**". В этой игре некий персонаж, подозрительно похожий на актера Брюса Уиллиса, отирался по барам и ресторанам уездного города Козюльска, обыгрывал в бильярд персонажей, похожих на других актеров театра и кино, а в перерывах — общался с местным отребьем (в основном, выслушивая всевозможные вариации на темы бородатых анекдотов), дрался в туалетах, соблазнял локальных секс-бомб и вообще вел себя как городской пижон на сельской дискотеке. Естественно, игра моментально стала народным хитом и ее можно было найти на лотках вплоть до самого последнего времени. Теперь ее с прилавков храбро вытесняет игра "**Провинциальный игрок 2**". Эволюция, как вы знаете, идет по спирали. Дарвин не даст соврать.

## По шарам

В общем и целом, второй "Игрок" отличается от "Игрока" первого примерно так же, как... ну... первые две части квеста про "**Петьку и Василия Ивановича**". То есть, по большому счету, ничем. Да — другой сюжет, да — новые персонажи, но суть — точно такая же. Вы все так же бродите по клубам, барам и ресторанам города Козюльска, все так же обыгрываете на бильярде местных фраеров и движетесь к заветной цели — покупке смокинга и допуску на всемирный чемпионат по катанию шаров. Все как и раньше.

Изменения, конечно, есть, но не глобальные. Например, из игры были с позором изгнаны "Снукер" и "Карамболь", и разнообразие всех бильярдных развлечений теперь ограничивается пионерской "Американкой" и замороченным "Бильярдом с фишками". Зато арсенал всевозможных мини-игр вырос раза эдак в два — "Блэк-джек", дартс, "Однорукий бандит"... Однако безусловную пальму первенства среди мини-игр держит аркадная забава "Попрошайка". Суть ее в следующем: вы с потертой шляпой в руках стоите посреди оживленной улицы и пытаетесь поймать как можно больше копеечек, которые вам кидают сердобольные граждане. При этом нужно зорко смотреть по сторонам и не допустить попадания в головной убор плевков, бычков и огрызков. И да! Вся эта буффонада проходит под непрерывные комментарии толпы — а-ля "Понаехали тут!.." Терапевтический эффект от трех минут игры в "Попрошайку" сравним с часом полноценного аутотренинга. Очень, знаете ли, необычно.

С "квестовым элементом" вышло неоднозначно. Вряд ли кого способны развеселить жеманные монологи персонажа, похожего на эстрадного певца Б. Моисеева, или заунывные речи "оккультиста", подозрительно смахивающего на актера Л. Фишбоурна... Впрочем, при всей этой культурологической бедности порой в игре попадаются и откровенно смешные пародии. Скажем, фарцовщик кепками с внешностью и повадками Юрия Михайловича Лужкова, а также вахтерша общежития, до боли похожая на одну известную правозащитницу, периодически вызвали у автора этих строк приступы искреннего хохота. Ей-богу, разработчикам "Игрока" стоит всерьез задуматься о жанре актуальной сатиры. По крайней мере, политические капустники у них получаются на ура.

Что же касается технической реализации всего этого шапито, то графика "Игрока" по-прежнему представляет собой набор симпатичных, но, увы, практически не анимированных картинок, ну а бильярд как был, так и остался двухмерным. Нехорошо.

1 Глядя на публику этого клуба, становится понятно, почему он называется "Старый Конь".

2 Несмотря на всю нарочитую двухмерность, местный бильярд не по-детски затягивает.

■ ■ ■

В общем и целом вердикт таков: сносно, но могло быть и лучше. Техническая отсталость, непроработанная квестовая часть, блеклые персонажи, абсолютно неинтересный сюжет... Однако, заметьте, перечисляя недостатки, мы вовсе не ставим себе целью в праведной злобе наброситься на "Игрока" и смешать его с компостом. Автор абсолютно честно прошел игру за два с половиной вечера и ничуть не жалеет о содеянном. Да — несовременно. Да — не смешно, а местами откровенно скучно... Но в своей весовой категории "Провинциальный игрок 2" держится весьма уверенно и с легкостью затыкает за пояс другие "народные хиты". ■

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 90%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Если вам интересно обыграть в бильярд эстрадного исполнителя Шуру, посмотреть в общежитской столовой на Илюшу Лагутенко, за $500 провести ночь с полным составом Spice Girls, ввязаться в пьяную драку с Василием Ивановичем Шандыбиным и получить по шеям от Самюэля Л. Джексона, то "Провинциальный игрок 2" — определенно ваш выбор.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ | 7.0 |
| ГРАФИКА | 6.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 5.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | 8.0 |

**РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"**

**6.0**

Автор рубрики: Александр Кузьменко

# Горячая линия: ИГРЫ



**24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru**

**Посмотрев в вашем журнале даты выхода игр, у меня возник такой вопрос — почему вы пишете, что Half-Life 2 и Doom III выйдут еще очень нескоро, а на ближайшем рынке эти игры уже давно продаются. Может, здесь замешаны пираты?**



DOOM III

Как вы проницательно заметили, тут действительно "замешаны пираты". Пока игра находится в производстве, у разработчиков периодически появляются промежуточные версии — всевозможные "беты" и "альфы", которые они показывают издателям, спонсорам и так далее. Как правило, стоит такой версии оказаться за пределами офиса той же **id Software**, как она обязательно попадает не в те руки. "Альфа" моментально "утекает" в интернет, оттуда ее выкачивают особо нетерпеливые игроки и, разумеется, пираты. Последние, не стесняясь, начинают продавать сырой, недоделанный, а зачастую и просто неиграбельный продукт под видом полной версии. Особо честные флибустьеры снабжают подобные диски пометкой "light version" или чем-нибудь в этом роде.

Так, еще год назад на рынке уже вовсю продавалась "полная версия" DOOM 3. На деле же это было несколько собранных уровней, которые запускались исключительно через консоль. Джон Кармак, прознав о том, что закрытая версия, предназначенная для тестирования в офисе компании **nVidia**, просочилась в Сеть, устроил скандал, стучал дорогим ботинком по столу и обещал чуть ли не разорвать отношения с именитой компанией.

Что касается официального релиза Doom 3, то на момент написания этих строк в интернете уже успело свершиться сразу две сенсации. Первая произошла 11 июля — в Сети появилась отсканированная реклама, в которой черным по белому значилось: третий "Дум" ушел в печать, всем брать "низкий старт". Широкая общественность буквально взорвалась — сайт EBGames объявил, что начнет отгружать коробки уже 3 августа, и предложил всем желающим оформить предварительный заказ. В понедельник, 12 июля, произошел второй удар — издатель игры, **Activision**, заявил, что они не имеют никакого отношения к поднятой шумихе и дата "3 августа" взята EBGames с потолка. Их официальная позиция неизменна — лето 2004 года. Кому верить в таких ситуациях — разобраться крайне сложно. Поэтому даже даты в наших таблицах, как правило, стоит рассматривать как приблизительные. Однако, если релиз в августе все-таки состоится, то мы самолично обещаем вам самую развернутую рецензию в истории "Игромании".

**P.S.** Мы уже молчим о том, что покупать игры на местном рынке у пиратов — это, конечно, нехорошо. Не говоря уже о всяческих "light version".

**Недавно посмотрел вторую часть "Человека Паука" и вспомнил, что к выходу готовится игра по фильму. Однако скриншоты в интернете встречаются очень разные — ходят слухи, что на приставках вышел совсем другой Spider Man 2. Так ли это?**

Да, друзья, как это ни прискорбно, но PC-версия **Spider Man 2** — это самое натуральное непотребство, которому мы воздаем по заслугам в разделе R&S. Трудно сказать почему, но издатель игры, **Activision**, принял очень странное решение — доверить



Spider Man (PC-версия)

разработку для консолей и для PC разным людям. В результате на **PlayStation 2** и **Xbox** вышла отменная игра, созданная силами студии **Treyarch Entertainment** (авторов **Die by the Sword** и **Spider Man: The Movie**), в то время как мы с вами наслаждаемся продуктом от некой **The Fizz Factor**. Так вот, консольная версия, если верить нашим западным коллегам, исполнена настоящего голливудского драйва — красивая, яркая и атмосферная игра. Нам же достались низкополигональные огрызки, играть в которые отважится только самый отчаянный поклонник Питера Паркера. Над причинами этого (в высшей степени странного) маркетингового хода ломают свои головы лучшие умы "Игромании". Пока — безуспешно.

**Слышал, что по моему любимому сериалу X-Files сделали новую игру. Почему вы не написали о ней ни слова?!**



X-Files: Resist or Serve

Да, действительно не так давно появилась новая игра под названием **X-Files: Resist or Serve**. Более того, пресса единогласно признала ее лучшей игрой, поставленной по сериалу. Проблема заключается в том, что релиз состоялся исключительно для PlayStation, чтоб ее, 2. Никакой информации относительно портирования проекта на нашу с вами родную платформу не поступало.

Тем не менее, если вы являетесь обладателем вышеупомянутой консоли, — на игру стоит обратить самое пристальное внимание. Во-первых, она выполнена в модном жанре survival horror. Во-вторых, по форме — это еще один эпизод сериала. То есть в наличии — характерная заставка, музыка, Малдер и Скалли (которых тут, к слову, озвучивают Дэвид Духовны и Джиллиан Андерсон). Кроме них в игре фигурируют знакомые любому фанату "Секретных материалов" Уолтер Скиннер, таинственный Курильщик и, конечно, Алекс Крайчек. Играть можно как за Малдера (его история наполнена галлюцинациями, флэшбеками и прочей чертовщиной), так и за рассудительную и логичную Скалли. У нас с вами, в свою очередь, есть два варианта — покупать PS2 или кусать локти.

Впрочем, хотим напомнить, что в 1998 году на PC выходила игра **X-Files: The Game**. Она являла собой тяжеловесный полицейский квест, раскинувшийся на шести (!) дисках. Проект практически полностью состоял из неинтерактивного видео (в котором, разумеется, снялись все ключевые фигуры сериала) и вызвал заслуженный интерес практически у всех поклонников сери-

ала. Если вы соскучились по Малдеру и Скалли — настоятельно рекомендуем переиграть.

**У меня вопрос: когда выйдет в свет The Elder Scrolls 4? Многие игровые форумы трещат о том, что четвертая часть непременно будет. Но беда в том, что никто не знает, когда она появится.**


Morrowind

Ситуация с продолжением легендарной серии **The Elder Scrolls** (напомним, что последней игрой в линейке стала теперь уже культовая **Morrowind**, к которой на сегодняшний день вышло два аддона — **Bloodmoon** и **Tribunal**) довольно расплывчатая. С одной стороны — разработчики, **Bethesda Softworks**, хранят гробовое молчание. С другой — завсегдатаи форума, расположенного на официальном сайте серии (***www.elderscrolls.com***), утверждают, что новая игра будет. Правда, не раньше 2006 года. Подробности относительно сюжета, геймплея и технологии отсутствуют. У нас на руках только домыслы и предположения.

Однако известно, что в октябре этого года на мобильных платформах выходит проект **The Elder Scrolls Travels: Dawnstar**. Это RPG, действие которой происходит во вселенной Elder Scrolls. Разрабатывается она, правда, некой **Vir2L Studios**, так что за качество грядущего проекта мы ручаться не можем. Плюс, силами этих же разработчиков, на нежно любимом Олегом Ставицким **Nokia N-Gage** осенью выходит **The Elder Scrolls Travels: Shadowkey**. Так что, если вы горячий поклонник серии, рекомендуем пристально следить за нашей рубрикой "Мобильные игры" — именно там в ближайшее время всплывет название The Elder Scrolls.

**Слышал, что Fallout 3 все-таки находится в разработке. Так ли это?**


Fallout: Brotherhood of Steel

Этот вопрос удивительным образом связан с предыдущим. Как вы, должно быть, знаете, у компании **Interplay**, издавшей первые две части **Fallout**, дела сейчас идут, мягко говоря, не очень. Они не платят зарплату сотрудникам, недавно были выселены из своего офиса и балансируют на грани банкротства. Так вот, буквально за несколько дней до сдачи номера стало известно, что Interplay передали права на вселенную Fallout... **Bethesda Softworks**, создателям **Morrowind**! Bethesda, недолго думая, анонсировала, наконец, Fallout 3, разработка которого будет идти параллельно с упомянутым выше The Elder Scrolls 4. Более того, руководить проектом будет Тодд Говард, главный дизайнер Morrowind. На сегодня дословно известно, что события нового Fallout *не* будут демонстрироваться через изометрическую проекцию, а проект выйдет не только на PC, но и на консолях. Фанаты серии, разумеется, уже пьют сердечные капли, а в перерывах подписывают петицию, в которой слезно умоляют Bethesda оставить в покое изометрию и использовать в новой игре классическую систему S.P.E.C.I.A.L.

Тем временем Interplay оставила за собой права на проект **Fallout Online** (напомним, компания отныне нацелилась на рынок онлайновых RPG). Кстати, если вы вдруг являетесь счастливым обладателем PlayStation 2 (или XBox), то сообщаем, что в этом году на консолях вышла **Fallout: Brotherhood of Steel** (не путать с **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel** на PC). Так вот, "приставочный" вариант — это трехмерная action/RPG, которая собрала вполне себе пристойную прессу. Разумеется, проект имеет довольно опосредованное отношение к классической Fallout, но, если вы соскучились по постапокалиптическим приключениям, — советуем обратить внимание.

**Около многих игр в вашем журнале стоит значок "The Way It's Meant to Be Played" с логотипом nVidia. Я читал на сайте www.nvidia.ru, что это какая-то программа, которая улучшает работу игр. Где ее взять?**

Когда в **nVidia** написали "программа" — они имели в виду комплекс мероприятий, а не софт. "The Way It's Meant to Be Played" — это действительно партнерская программа. Наличие подобной плашки рядом с той или иной игрой означает, что лучше всего она работает на видеокартах на базе чипсетов от nVidia. Это достигается благодаря тому, что разработчиков постоянно консультируют специалисты компании, предоставляют им свои самые последние разработки и оказывают посильную помощь. Так, самые громкие игры, которые входят в партнерскую программу "The Way It's Meant to Be Played", — это экшены **Far Cry**, **DOOM 3** и **S.T.A.L.K.E.R.** Разработчики утверждают, что никакого давления со стороны nVidia они не ощущают — речь идет лишь о полном использовании всех ресурсов видеокарт этого производителя. То есть не стоит бояться того, что тот же S.T.A.L.K.E.R. не будет работать на последнем **ATI Radeon**.

**Часто читаю "Игроманию" и вижу фразы типа "к сожалению, на PC игра выйдет только через три месяца". Скажите, от чего это зависит, ведь все равно все проекты разрабатываются на PC?**


HALO II

Это очень болезненная и сложная тема. В природе существует масса причин, по которым версии игры для консолей и PC выходят в разное время (или не выходят на той или иной платформе вообще). Постараемся вкратце обрисовать ситуацию.

Во-первых, это могут быть элементарные маркетинговые соображения. Так, **Microsoft** в свое время на корню скупила компанию **Bungie** и ее проект **HALO** (который изначально планировался для PC). В результате — игра стала X-Box-эксклюзивной. Это, разумеется, было сделано для того, чтобы простимулировать игроков купить соответствующую приставку. Версия для PC увидела свет лишь спустя два года.

Во-вторых, несмотря на то, что изначально игры действительно пишутся на персональном компьютере, внутренняя архитектура PC и консолей отличается, причем очень серьезно. Поэтому создание версии для другой платформы — это коммерческие затраты. Плюс, раскормленные высокими разрешениями и последними версиями шейдеров обладатели PC предъявят к консольному порту соответствующие требования. И это снова затраты. Поэтому издатель, как правило, предпочитает посмотреть, как его игра будет продаваться, скажем, на PlayStation 2, и при наличии коммерческого успеха принимает решение о портировании. Зачастую это дает нам возможность оценить потенциал того или иного проекта до его появления на PC. Вот, скажем, хваленый **DRIV3R** благополучно провалился на PS2. Так что мотайте на ус и не расстраивайтесь. ■

# ИГРА МЕСЯЦА

**Самые популярные игры периода с АВГУСТА'2003 по МАЙ'2004**

| A<br>Место | B<br>Рост | C<br>Название игры | D<br>Рейтинг | E<br>% |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ■ | **Far Cry** | 1687 | 10.7 % |
| 2 | ■ | **Need For Speed: Underground** | 1205 | 7.7 % |
| 3 | ▲ 2 | **Периметр** | 1070 | 6.8 % |
| 4 | ▲ 2 | Star Wars: Knights of the Old Republic | 901 | 5.7 % |
| 5 | ▲ 4 | Sacred (Князь Тьмы) | 840 | 5.3 % |
| 6 | ▼ 2 | Max Payne 2: The Fall of Max Payne | 837 | 5.3 % |
| 7 | ■ | Painkiller | 786 | 5 % |
| 8 | ▼ 5 | Unreal Tournament 2004 | 632 | 4 % |
| 9 | ▼ 1 | Call of Duty | 620 | 3.9 % |
| 10 | ▲ 1 | Manhunt | 541 | 3.4 % |
| 11 | ▼ 1 | Hitman: Contracts | 470 | 3 % |
| 12 | ■ | Silent Hill 3 | 379 | 2.4 % |
| 13 | | Операция: Silent Storm | 374 | 2.3 % |
| 14 | ▲ 5 | Власть закона | 283 | 1.8 % |
| 15 | ▼ 1 | Colin McRae Rally 4 | 280 | 1.7 % |
| 16 | ▲ 9 | Beyond Good & Evil | 221 | 1.4 % |
| 17 | ▲ 7 | HALO: Combat Evolved | 220 | 1.4 % |
| 18 | ▲ 2 | Prince of Persia: Sands of Time | 219 | 1.4 % |
| 19 | ▲ 7 | Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Дороги войны | 216 | 1.3% |
| 20 | ▼ 5 | Legacy of Kain: Defiance | 215 | 1.3% |
| 21 | ▼ 5 | Syberia 2 | 199 | 1.2 % |
| 22 | NEW | UEFA Euro 2004 | 186 | 1.1 % |
| 23 | ▲ 9 | True Crime: Streets of L.A. | 178 | 1.1 % |
| 24 | ▼ 6 | XIII | 176 | 1.1 % |
| 25 | ▼ 3 | Battlefield Vietnam | 176 | 1.1 % |
| 26 | ▼ 4 | Worms 3D | 173 | 1.1 % |
| 27 | ▼ 10 | Thief: Deadly Shadows | 167 | 1% |
| 28 | ▼ 5 | Splinter Cell: Pandora Tomorrow | 157 | 1 % |
| 29 | ▼ 2 | Jedi Knight: Jedi Academy | 152 | 0.9 % |
| 30 | ▲ 1 | NHL 2004 | 121 | 0.7 % |

*На **9 июля** в голосовании приняли участие **3327** человек.*

***Обозначения по колонкам:***

**A.** Текущая позиция игры в этом месяце.
**B.** Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
**C.** Название игры.
**D.** Рейтинг.
**E.** Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **"ИГРА МЕСЯЦА"** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте **"Игромании"** *(www.igromania.ru)* регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактах или на DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с *СЕНТЯБРЯ* по *ИЮНЬ* 2003-2004 гг. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях "Игромании" итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

*12 ИЮЛЯ* результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *ОКТЯБРЕ — ИЮЛЕ 2003-2004 гг.* Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

***Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об "Игре месяца", полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактах или DVD "Игромании" в рубрике "ИнфоБлок".***

## ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Рожденный под припекающим июньским солнцем, этот хит-парад не преподнес нам особенных сюрпризов. **Far Cry** по-прежнему находится на первом месте и не думает оттуда уходить. Со второй позиции привычно бликует хромированными капотами **NFS: Underground**. Зато **"Периметр"** продолжает свое восхождение на трон — плюс три позиции и заслуженное третье место! Поднявшись на два пункта вверх, джедаи вернулись в пятерку лидеров — **Star Wars: Knights of the Old Republic** находится на четвертом месте. Наконец, на почетной пятой позиции у нас обосновался официальный убийца **Diablo** — роскошный **Sacred**, поднявшийся в этом месяце на четыре пункта.

Far Cry 10,7%

Sacred (Князь Тьмы) 5,3%

Need for Speed: Underground 7,7%

Периметр 6,8%

Star Wars: Knights of the Old Republic 5,7%

Любопытные события происходят чуть ниже — орденоносный **Unreal Tournament 2004** выбыл из лидерской пятерки и теперь скромно довольствуется восьмым местом. Некоторое шевеление наблюдается в нижней части хит-парада. Во-первых, к гонке подключилась **UEFA 2004** (двадцать второе место). Штатные эксперты "Игромании" склонны связывать это событие с неудачным выступлением российской сборной на Чемпионате Европы в Португалии (вы, конечно, уже знаете, что Греция — новый чемпион?). Наконец, последнее, что хотелось бы отметить, — **True Crime: Streets of LA**, который, прыгнув сразу на девять позиций вперед, занял двадцать третье место. Штатные поклонники хип-хопа ликуют — среди наших читателей, очевидно, есть люди, для которых gangsta — не пустой звук. Мы с вами, братья!

# ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Только было мы собрали чемоданы и приготовились отправиться в заслуженные отпуска, как на нас, в буквальном смысле этого слова, посыпались релизы. В этом месяце появилось как минимум три причины, по которым вы можете захотеть остаться в душном городе и играть, играть, играть.

Во-первых, конечно **"В тылу врага"**. Все пророчества сбылись — перед нами чуть ли не лучшая стратегическая игра по Второй Мировой. Сложные, интересные и исполненные самого что ни на есть голливудского драйва миссии ждут вас прямо сейчас на каждом уважающем себя игровом прилавке. Подробности — в нашей обстоятельной рецензии.

Во-вторых — **Ground Control 2: Operation Exodus**, которой мы поем дифирамбы на протяжении трех журнальных полос. Это, безусловно, самое изящное и глянцевое стратегическое действо июня. Стройная, подтянутая, без грамма лишнего жира, Operation Exodus способна лишить вас сна недели на полторы-две. Наша однозначная рекомендация.

Наконец, в третьих — наша персональная любовь этого номера, хоррор-поппури **The Suffering**. Проект, который умудрился вобрать в себя все лучшее, что было в жанре хоррор за последние лет десять. Тут и повсеместные киноцитаты, и прямые намеки на эталоны жанра. Плюс — любовно смоделированная расчлененка и адреналин ведрами.

За этими тремя блокбастерами важно не пропустить любопытные проекты рангом поменьше. Всей ностальгирующей по старым играм публике рекомендуется обратить свое внимание на **Mashed** и **"Крылатую мясорубку 2"**. Первый проект — горячий привет культовым **Micro Mashines**, за которыми мы проводили бессонные ночи, сжимая в руках джойстик восьмибитной приставки. Море удовольствия гарантируем. Второй — классический "скроллер", завернутый в обертку из трехмерной графики и слепящих спецэффектов. "Крылатая мясорубка 2" — игра, в которой самое главное — никогда, ни при каких обстоятельствах не отпускать гашетку. Взрывы на пол-экрана и исполинские боссы прилагаются.

Все любители отечественной анимации должны в срочном порядке пуститься в пляс — **Pipe Studio**, авторы потрясающей **"Полной трубы"**, выпустили очередную игру о похождениях Братьев Пилотов. **"Обратная сторона Земли"**, несмотря на свои недостатки (о которых читайте в нашей рецензии), способна порадовать игрока аутентичными шутками и нетривиальными задачками. Советуем приобщиться к этому наследию российской мультипликации.

Наконец, на сладкое, я расскажу вам об игре, рецензия на которую находится в... "Кратких обзорах"! Но пусть вас это не смущает — **Ballance** — лучшая головоломка, которую нам доводилось видеть за последнее время. Это чуть ли не первый паззл в мире, который поставил законы ньютоновской физики на службу геймплею! Плюс — игра отменно выглядит и играет на публике нестыдными текстурами. Единственная причина, по которой Ballance не обзавелась полновесной рецензией — удивительная лаконичность проекта. Его концепция укладывается ровно в один абзац. Подробности — в наших "Кратких обзорах".

Итого — семь игр, заслуживающих вашего пристального внимания. Согласитесь, неплохо для июля, который традиционно является одним из самых неплододородных месяцев для индустрии.

***Олег Ставицкий, редактор***

# ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

## НАШ ПРИЗ




Победитель августовского тотализатора получит самую современную материнскую плату **Soltek SL - 86 MP-L** от компании **Soltek**.

## Победитель майского тотализатора

В июне победителем нашего тотализатора стал **Женя Белокопытов (jindos1@list.ru)**, который дал ответы наиболее близкие к финальным итогам голосования и получает видеокарточку **Gainward FX Ultra 880** с **TV-DVI** выходом, предоставленную компанией **Atlantic Computers** (***www.atlantic.ru***).

## ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

**"Игромания"** предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном **"Игровом тотализаторе"**. Все, что от вас требуется, — прислать по адресу ***totalizator@igromania.ru*** электронное письмо с правильным прогнозом *первой пятерки игр-лидеров* хит-парада **"Игра месяца"**, который проводится с **26 июля по 16 августа**. Прием писем заканчивается **9 августа**.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime*
2. *GTA: Miami Adventure*
3. *TRON 3.0: Kasperski's Revenge*
4. *Tom Clancy's Star Wars*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу ***totalizator@igromania.ru*** с пометкой **"Игровой тотализатор — июнь"**. В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем продолжится две недели с момента начала голосования и закончится **9 августа**.



# "ИГРОМАНИЯ" РЕКОМЕНДУЕТ

## Десять игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров **"Игромании"** или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций — так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

### Far Cry

Рейтинг "Мании" 9.5

Полная рецензия в "Игромании": №05/2004

Захватывающий сюжет, умопомрачительное качество графики и невероятно свежий подход к геймплею. Новое слово в жанре, революция, параллельное мышление.

Action * CryTek * Бука

### Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Рейтинг "Мании" 10!

Полная рецензия в "Игромании": №12/2003

История любви нордического полицейского и длинноногой киллерши. Нуар-детектив в обертке дорогого голливудского боевика. Невообразимо интересная и зрелищная игра.

Action * Rockstar Games * Remedy

### Need for Speed: Underground

Рейтинг "Мании" 9.0

Полная рецензия в "Игромании": №02/2004

Динамичный стрит-рейсинг по ночным улицам мегаполисов, нелегальные гоночные соревнования, а также тюнинг и раскраска личного парка дорогих авто. Самая популярная гоночная игра наших дней.

Автосимулятор * Electronic Arts * Black Box * Софт Клаб

### Painkiller

Рейтинг "Мании" 9.0

Полная рецензия в "Игромании": №06/2004

Старорежимный экшен в лучших традициях Doom, вылепленный на высокотехнологичном движке последнего поколения и снабженный умопомрачительной физической моделью. Эталонный образчик жанра.

Action * Dreamcatcher * People Can Fly * Акелла

### Sacred

Рейтинг "Мании" 9.0

Полная рецензия в "Игромании": №06/2004

Явление Diablo-киллера народу свершилось! Sacred — это знакомые всем и каждому любителю RPG мечи, магия и орки, но на этот раз — в полном 3D! Плюс заветная возможность самолично прокатиться на лошади.

RPG * Ascaron Entertainment * Акелла

### Star Wars: Knights of the Old Republic

Рейтинг "Мании" 10!

Полная рецензия в "Игромании": №02/2004

Революция в жанре RPG. Игра, которая доказала, что во вселенной "Звездных войн" можно сделать очень качественную ролевку с отменным сюжетом и проработанной боевой системой.

RPG * LucasArts * Bioware

### Thief: Deadly Shadows

Рейтинг "Мании" 8.5

Полная рецензия в "Игромании": №07/2004

Чуть ли не идеальный стелс-экшен, который действительно дает игроку свободу выбора. Одного взгляда на игру светотени Deadly Shadows достаточно, чтобы вы навсегда забыли, кто такой Сэм Фишер.

Action * Ion Storm * Eidos * Новый Диск

### Власть закона

Рейтинг "Мании" 8.5

Полная рецензия в "Игромании": №04/2004

Приквел к знаменитому "Коду доступа: РАЙ". Киберпанковский сюжет, продуманная тактическая система и множество всевозможных хитростей. Лучший подарок для всех фанатов X-COM.

Стратегия * MiST Land – Юг * Руссобит-М

### Периметр

Рейтинг "Мании" 9.5

Полная рецензия в "Игромании": №05/2003

Самая необычная стратегия нашего времени, которая одинаково понравится и поклонникам RTS, и любителям интеллектуальных игрищ.

RTS * К-Д Лаб * 1С

### ИЛ-2: Штурмовик — Асы в небе

Рейтинг "Мании" 8.5

Полная рецензия в "Игромании": №05/2003

Техничный, качественный, продуманный и самый масштабный аддон к лучшему на сегодняшний день авиасимулятору эпохи Второй мировой.

Авиасимулятор * 1С: Maddox Games * 1С

## 5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

# Outcast

| | |
|---|---|
| ДАТА ВЫХОДА: | 1999 год |
| ЖАНР: | Action |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: | Infogrames/Appeal |

Пять лет назад на свет появилась, пожалуй, одна из самых загадочных игр в новейшей истории индустрии. В эпоху победивших 3D-акселераторов, высоких разрешений и полигональной графики, маленькая бельгийская контора **Appeal** выпустила экшен с воксельной (!) графикой и максимальным разрешением 512 x 384 (!!). Владельцы "жифорсов" плакали горючими слезами — количество видеопамяти на их дорогущих железках не играло абсолютно никакого значения. Кроме того, для нормальной игры требовался 500MHz-процессор (жутко дорогая штука по тем временам). Тем не менее, в **Outcast** играли практически все — невероятной красоты графика (перед глазами до сих пор стоит тот закат на планете Адельфа), неповторимая музыка (в записи местного саундтрека принимал участие полный состав оркестра Московской Филармонии), оскароносный сюжет и выверенный до последней мелочи геймплей делали свое дело. Игра стремительно стала живым культом.

**Outcast** доказал, что хороший экшен — это не обязательно "чтобы с мясом", а красивая графика — вовсе не "с тыщей полигонов". Однако, получив более чем хорошую прессу, Outcast показал не самые хорошие продажи. Разработка второй части продолжалась два года, однако потом у Appeal начались серьезные финансовые проблемы и проект был закрыт. Как ни печально.



## 10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

# Ecstatica

| | |
|---|---|
| ДАТА ВЫХОДА: | 1994 год |
| ЖАНР: | Survival Horror |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: | Psygnosis |



Через год после выхода сиквела **Alone in the Dark** на прилавках появился первый достойный конкурент знаменитой серии — **Ecstatica**. Десять лет назад еще никто и не помышлял о единых графических стандартах, поэтому все персонажи игры состояли не из новомодных полигонов, а из разнокалиберных цветных эллипсов. Звучит, конечно, дико, однако на практике выглядело очень даже мило. Возможно, сегодня Ecstatica можно назвать первой игрой с "трехмерной мультяшной графикой".

Впрочем, несмотря на всю эту "мультяшность", по духу Ecstatica была самым что ни на есть готическим хоррором. Сюжет рассказывал жуткую историю о некоем средневековом поселке, в котором в один прекрасный день объявился Дьявол и начал чинить всевозможные скверности — убивать священников, населять окрестности адскими монстрами и рисовать на стенах каббалистические символы. Горстка монахов затаилась в крепости, местные жители попрятались по погребам, и лишь главный герой, случайный путник, заехавший в поселок за водой, выступил против мистера Сатаны...

На общем экшеновом безрыбье Ecstatica была принята публикой со сдержанным, но все-таки успехом, и разработчики спустя три года даже выпустили вторую часть, которая, однако, прошла мимо игроков почти незамеченной...

## 15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

# Budokan

| | |
|---|---|
| ДАТА ВЫХОДА: | 1989 год |
| ЖАНР: | Файтинг |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: | Electronic Arts |

Как и сейчас, пятнадцать лет назад на PC было до обидного мало действительно хороших файтингов.

Народ завидовал проклятым приставочникам (у "восьмибитников" со всевозможными мордобитиями проблем никаких не было) и с горя резался в **Budokan** — единственную достойную "драчку" на родной платформе.

От сонмища брутальных приставочных конкурентов Budokan отличал "мирный", в общем-то, геймплей. В первой части игры главгерой, некий безымянный шатен, осваивал четыре вида классических японских противоборств: карате, бой с нунчаками, мастерство владения самурайским мечом и длинным шестом бо. После того, как юный падаван заваливал на ринге седого мастера, ему вручалась путевка на всеяпонский слет таких вот джедаев, где, смешав с золой десяток конкурентов, он провозглашался главным чемпионом.

Главная прелесть Budokan была в размеренном, неторопливом геймплее. Никаких комбо, гигантских прыжков и прочих проявлений суперменства — лишь выверенные комбинации ударов, грамотные блоки и полное следование канонам бусидо (например, в конце поединка было принято кланяться сопернику вместо того, чтобы отрывать ему голову вместе с куском позвоночника).

В конце восьмидесятых Budokan был королем PC-файтингов, ну а потом появился Mortal Kombat и все, как известно, опошлил...

## 20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

# Castle Wolfenstein

| | |
|---|---|
| ДАТА ВЫХОДА: | 1984 год |
| ЖАНР: | Аркада |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: | Muse Software |



Думаете, эпопею вокруг замка Вольфенштейн начали ребята из **id**, которые в 1992 году выпустили первый в мире 3D-экшен **Wolfenstein 3D**? Большая ошибка! Еще за восемь лет до них темой секретных фашистских сооружений были больны разработчики **Muse Software**, которые в 1984 году создали ураганный шутер **Castle Wolfenstein**.

По сюжету игры, некоему "агенту" предстояло проникнуть в замок и, минуя всевозможные препятствия, добраться до очень важного сундука, в котором хранилась Большая Фашистская Тайна. Геймплей выглядел приблизительно так: по экрану, меж красных линий (отдаленно напоминавших стены), бродил желтый комок пикселей — наш главгерой. Оный комок непрерывно язвил враждебные желтые комки (фашистов!) сгустками некой субстанции, от чего те скукоживались и оседали на земле желтым прахом. Ну а чтобы не перепутать дружественный комок с враждебным, у всех "фашистов" на груди была нарисована жирная свастика. Такой вот, значит, "экшен"...

Как бы то ни было, Castle Wolfenstein, как сейчас бы сказали, моментально сорвал кассу, и воодушевленные успехом разработчики буквально через год выкатили на-гора полноценный сиквел — **Beyond Castle Wolfenstein**. Однако ни культурной, ни исторической ценности эта игра уже не имела...

Александр Кузьменко

# Один в потемках
## История Alone in the Dark



У человека-из-сорока-полигонов было грустное лицо, глаза-щелочки и зеленый деловой костюм с галстуком-бабочкой — все по последней американской моде тридцатых годов. Для полного соответствия имиджу ему разве что не хватало стильной широкополой шляпы в духе Индианы Джонса. Он одинаково хорошо умел драться саблей и рапирой, стрелять из всех видов современного оружия и обращаться со средневековыми мушкетонами. Те, кто хорошо знал этого человека, звали его Рептилия, а у двери его квартиры висела табличка "Эдвард Кернби, частный детектив". Он был первым, кто открыл для нас жанр survival-horror...

Француз Юбер Шардо, создатель и идеолог ныне культовой серии "ужастиков" **Alone in the Dark**, в детстве увлекался творчеством писателя Говарда Ф. Лавкрафта, а когда вырос и попал в индустрию электронных развлечений, всерьез задумался над вопросом, как перенести сочинения безумного американца на экраны. Что главное в мистике Лавкрафта? Атмосфера дикого, гнетущего одиночества, первобытные ужас и страх перед темнотой, страх перед *странным, непонятным, неизведанным*... Что можно сделать в 1992 году, оперируя этими культурологическими базисами? Адвенчуру? Но, простите, как игрок сможет испытывать *ужас*, уныло вороча мышкой по экрану и решая очередной паззл? Экшен? Не смешите — единственное чувство, которое испытывали тогдашние воины шотгана, — приток адреналина в крови. Отстреливая очередную толпу зомбаков уже, право, не до *ужаса*. Может, наконец, сделать RPG?.. и растерять все страхи среди бесконечных экранов статистистики главгероя. Мсье Шардо не оставалось ничего, кроме как... придумать новый жанр.

Представьте, вы — один, в незнакомом и загадочном доме, у вас в кармане — верный шестизарядный револьвер, в голове — таинственный шепот, а за окном беснуется *нечто*, похожее на помесь курицы и собаки. Причем это нечто явно не прочь вас сожрать немедленно и на этом самом месте. Далее концептуальный момент: вы можете придвинуть к чердачному окну шкаф, чтобы нечто не проникло в комнату, вы можете впустить его в комнату и расстрелять из пистолета, наконец, вы можете просто убежать с чердака. Полная свобода выбора: подумать или положиться на рефлексы, решить загадку или заняться экшеном? Или и то, и другое — но без перекоса в мордобой или нудные паззлы! Это и была главная концепция Alone in the Dark — игры Юбера Шардо.

Совершая то или иное действие, вы никогда не знали, что последует дальше — квест или экшен. Собственно, игры, которые пропагандируют такой же геймплей, и называются теперь survival-horror'ами. Возьмите хотя бы культовый **Silent Hill** или, скажем, отрецензированный в этом номере **The Suffering**. Не будь Alone in the Dark, они никогда бы не появились на свет.



Alone in the Dark

Но вернемся в 1992-й. Одной революции Шардо показалось мало, поэтому, помимо собственно концептуального прорыва, он отважился на визуальные эксперименты. Понятно, что в допентиумную эпоху не шло никакой речи о полном и окончательном 3D, поэтому в Alone in the Dark была своеобразная "иллюзорная" трехмерность. То есть художники перерисовывали одну и ту же комнату под разными ракурсами, и каждый из таких ракурсов назывался "сценой". А вот по этим "почти-3D" сценам бродил самый настоящий трехмерный персонаж. Трехмерный, без дураков, — Эдвард Кернби, главгерой Alone in the Dark, состоял из... настоящих полигонов! И это, попрошу заметить, за пять лет до всемирного нашествия **Quake**! Конечно, тогда в Кернби было еще меньше полигонов, нежели в микроскопическом юните из **Command & Conquer: Generals**, но в то время такой минимализм выглядел просто невероятно...

К сожалению, деньги на лицензирование всяких Ктулху не были прописаны в бюджете, поэтому Юберу пришлось изобретать собственную мистическую историю, строго следуя заветам старика Лавкрафта. Главной движущей шестеренкой местной атмосферы была неизвестность. Открывая двери в новую комнату, вы никогда не знали, прячется ли кто-нибудь за ней. Спускаясь в подвал на странный шум, вы так до конца и не могли понять, что это было — шорох случайно пробежавшей крысы или оно самое, *неизведанное*?..

У Alone in the Dark были все слагаемые успеха — инновационные технологии, продуманный геймплей, отличная атмосфера. Неудивительно, что, спустя всего несколько месяцев после выхода, она стала бестселлером. Оценив весь недюжинный потенциал игры, разработчики замахнулись на трилогию, и уже через два года на свет вышла вторая (и, по мнению автора этих строк, лучшая) часть сериала. Эдвард Кернби прибавил в полигонах и отправился в Калифорнию для разгадки тайны пиратов-призраков. Бюджет Alone in the Dark 2 был раза в два больше первой серии, и поэтому Юбер умудрился превратить игру в настоящий блокбастер... А вот третья часть, которая вышла еще спустя год, уже серьезно отставала от своего времени. Мир уже увидел новое поколение survival-horror'ов (например, культовый **Bioforge** от **Origin**), поэтому ни основательно подретушированный движок, ни занимательный вестерн-сюжет, ни огромная продолжительность геймплея не спасли **Alone in the Dark 3** от забвения. Игра безнадежно отстала от своего времени.

Alone in the Dark 2



Alone in the Dark 3

Последняя попытка реанимировать сериал приходится на 2001 год, когда **Infogrames** силами конторы **Spiral House** выпустили довольно бледный клон **Resident Evil** под названием **Alone in the Dark: The New Nightmare** (кстати, вездесущий Уве Болл в этом году выпускает широкоэкранный фильм именно по этой игре). От былого величия серии не осталось и следа — сменилось время действия, испарилась вся атмосфера, а Кернби из рыжего усача-детектива превратился в мрачного типа с прической а-ля Мэрлин Мэнсон. Так серия бесславно закончила свое существование... Но мы, люди нового времени, все равно добрым словом вспоминаем Alone in the Dark. Это игра не просто открыла для нас survival-horror. Она научила нас *бояться*... ■

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

Алексей Бутрин

# Уилл Райт

## Часть II (начало см. в "Игромания" №7)



После официального вступления в должность генерального менеджера **Maxis** Люк Бартлет провел общее собрание сотрудников, на котором объявил о своем намерении вывести студию из кризиса: *"Мы должны стать компанией, выпускающей игры, которые будут попадать в десятку лучших проектов. Если мы сможем это сделать, мы останемся на плаву!"* Как ни странно, далеко не все сотрудники Maxis восприняли подобное заявление с энтузиазмом. После провальной политики предыдущего руководства Maxis была наводнена работниками без идей и амбиций, которых вполне устраивало неспешное ковыряние своих мелких проектов. Первые шесть месяцев после назначения Бартлета отдел кадров Maxis только и успевал подписывать добровольные заявления об уходе, а особо непонятливых и инертных приходилось выпроваживать за дверь насильно.

### Третий, но не трехмерный

Вполне естественно, что проектом, который имеет наибольшие шансы попасть в топ 10, Бартлет считал **SimCity 3000**. Однако, сев поиграть в тестовую версию игры, которая по настоянию предыдущего директората компании была сделана в полном 3D, Люк пришел в ужас — в таком виде SimCity потеряла все свое очарование и шарм. В результате была дана команда переводить новую игру на уже обкатанный 2D-движок. В помощь Уиллу и его команде Люк выписал из штата **EA** Люси Брэдшо и еще пару талантливых гейм-дизайнеров, что позволило не только усилить команду разработчиков, но и освободить Уилла для работы над новыми перспективными проектами. Люси возглавила работу над SimCity 3000 и, быстро разобравшись в текущем состоянии дел, приняла единственно верное решение: оставить основной код и движок SimCity 2000, добавить новые уровни детализации, карты большего размера, новые режимы игры, перерисовать графику — в общем, сделать упор не на технические инновации, а на проработанный и сбалансированный геймплей.

Уилл об этом только и мечтал — наконец-то наступил тот долгожданный час, когда прекратилась сумасшедшая гонка за количеством в ущерб качеству и появились профессионалы, которые сняли с его плеч неподъемный груз административной работы. Годами он думал о создании нового, "бесконечного" симулятора человеческой жизни, но для реализации этой идеи ему постоянно не хватало не только времени, но и финансов. *"Лучшим моментом в работе под крылом EA было то, что я практически не общался с финансовым директором,* — вспоминает Уилл, *— тогда как предыдущий финансовый директор постоянно забегал ко мне в офис и задавал дурацкие вопросы типа: "Уилл, тебе и вправду нужен компьютер, который ты заказал?"*

Энтузиазм Райта оказался заразительным — коллектив разработчиков воспрянул духом, сотрудники Maxis стали вместе проводить сеансы йоги прямо в офисе, возобновилась традиция регулярных зажигательных корпоративных вечеринок. После такого положительного импульса дела пошли на лад и у самого проекта — к концу 1998 года работы над SimCity 3000 вошли в финальную стадию. Для рекламы проекта Люси привлекла бывшего мэра Нью-Йорка Эда Коха. Благодаря его стараниям, а также удачной демонстрации бета-версии игры на E3'98, очередная версия SimCity получила исключительно положительные отклики в игровой прессе.



Рабочие варианты персонажей The Sims.

Тем не менее завершить работы над игрой к Рождеству Люси и ее подопечным не удалось. Для Maxis образца 1994 года подобная ситуация была бы равносильна катастрофе, но неторопливая и уверенная в своих силах Electronic Arts могла позволить себе такую роскошь, как завершение работы над "отстающим" проектом без спешки и судорожных метаний. Таким образом, выход игры был перенесен на первые числа февраля 1999-го.

Помимо уверенной и неторопливой политики руководства EA большую роль в успехе работ над SimCity 3000 сыграла неоценимая поддержка игры всеми без исключения сотрудниками Maxis. Дальше всех пошел Люк Бартлет, который за несколько недель до релиза создал собственный фан-сайт SimCity 3000 и буквально сразу же получил настоятельную просьбу от провайдера сократить количество изображений на ресурсе: поклонники игры, изголодавшиеся после длительного перерыва, "уронили" сервер в первые же дни работы проекта. Канал провайдера просто не справился с таким объемом исходящего трафика.

Итак, SimCity вернулся на PC, Maxis вышла из кризиса, а что же Уилл? Было бы наивно полагать, что мистер Райт все это время сидел без дела. И действительно — он готовил очередной сюрприз игрокам всего мира.

### Как куклы Doom замочили...

Мало кто знает, что все мы имели шанс поиграть в The Sims не в 2000-м году, а как минимум на пять лет раньше. Концепция



Рабочие варианты интерфейса "Симсов".

игры и работающий прототип для "Макинтоша", с рабочим названием **Home Tactics: The Experimental Domestic Simulator**, были разработаны Уиллом Райтом еще в далеком 1993-м. Тогда руководство Maxis отклонило финансирование проекта на неопределенный срок. Уилл несколько раз пытался снова завести разговоры о работе над Home Tactics, но его усилия каждый раз направляли в другое русло. Ему лишь удалось получить в свое распоряжение одного-единственного программиста, да и то с условием, что он будет заниматься Home Tactics только в свободное от других проектов время. На разработку игры, которая в будущем побьет все мыслимые и немыслимые рекорды, банально не хватало ни времени, ни денег.

Вернуться к идее симулятора жизни Уиллу удалось только в 1997 году, когда Maxis вошла в состав Electronic Arts. Однако на этот раз Уилл не стал торопить события и почти два года посвятил доработке игры. Таким образом, на стол к боссам EA проект попал лишь в 1999-м. Нельзя сказать, что все пришли в восторг от новой идеи. Дело в том, что, как и в предыдущем шедевре Райта SimCity, в Home Tactics отсутствовала цель как таковая. Вступительная речь Уилла при этом наполовину состояла из оборотов "я предполагаю...", "мне кажется..." и тому подобных. Подводя итог своему выступлению, Райт описал жанр будущей игры как "RTS нашей повседневной жизни". В итоге повторилась ситуация, с которой Уилл уже сталкивался много лет назад: все были, мягко говоря, озадачены. Но теперь у Райта был веский аргумент — SimCity, который завоевал всемирную популярность среди игроков. Благодаря своему предыдущему опыту Уилл не только получил добро на разработку игры, но и все необходимые средства, плюс — коллектив профессионалов экстракласса, что позволило закончить работу над проектом менее чем за полтора года.

Интересно, что к идее создания Home Tactics Райт снова пришел через увлечение научной дисциплиной. На этот раз — теорией функциональной архитектуры Кристофера Александера. Александер преподавал в Беркли архитектуру и дизайн и написал книгу, в которой обосновал доминирование функциональных особенностей дизайна над эстетикой. Основная идея его работы заключалась в простой мысли, что любое, пусть даже самое красивое дизайнерское решение бессмысленно, если оно создает неудобства людям, его использующим. Увлекшись этими исследованиями, Уилл загорелся идеей создать игру-конструктор, в которой игроку нужно было бы проектировать и строить дома для обычных людей. Однако конструктор сам по себе вряд ли стал бы увлекательной компьютерной игрой. Вдобавок необходимо было ввести некий элемент проверки — насколько удобно спроектированное жилье? Так родилась мысль заселять построенные дома обитателями. Раздумывая над тем, как спланировать геймплей, Уилл понял, что игра про людей будет гораздо более увлекательной и универсальной, чем игра про строительство домов.

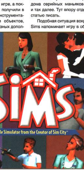
Есть еще один трагикомичный момент в жизни Уилла, который, по его собственному признанию, также сыграл немаловажную роль в создании The Sims. В 1991-м году в Беркли случился грандиозный пожар, уничтоживший почти 4000 домов, в том числе и дом семьи Райтов. Сгорел не только дом, но практически все имущество, так что обустройство нового жилья пришлось начинать с нуля: вначале Уилл купил холодильник, затем им доставили заказанную газовую плиту, и так, крупица за крупицей, проходило оборудование их нового жилища. Согласитесь, вполне типичный сценарий развития классической "симсовой" семьи.

Кстати, несмотря на рекордные сроки разработки, The Sims прошли через множество пробных вариантов — львиную долю времени съели поиски подходящего стиля и интерфейса игры. За время создания внешний вид "Симсов" менялся несколько раз — от откровенно мультяшных до максимально приближенных к реальности. Да и само название было придумано далеко не сразу — долгое время пальму первенства держало название "Dollhouse" (кукольный домик). Но в конце концов было решено назвать проект именем виртуальных жителей SimCity и других проектов марки "Sim".

Маркетинговый отдел Electronic Arts отнесся к продвижению игры со всей ответственностью: чуть ли не за полгода до релиза было создано несколько сайтов, посвященных игре, а поклонники Sim-линейки получили в свое распоряжение инструментарий для разработки объектов, скинов и прочих полезных дополнений, что позволило им познакомиться с некоторыми элементами игры задолго до ее выхода. В результате с каждым днем потенциальных фанатов становилось все больше, а самые нетерпеливые из них в буквальном смысле слова стояли на ушах. Однако пресса восприняла The Sims достаточно прохладно: наряду с оптимистичными предварительными обзорами появились и такие превью, в которых игре предрекали быстрое забвение и пожизненную прописку за пределами игровых чартов. Опять сработала инертность мышления — многие просто не могли представить, как игра без оружия, насилия, монстров и магии может быть успешной.

Но выход The Sims в феврале 2000 года расставил все точки над i — игра в рекордные сроки взлетела на первое место ведущих игровых парадов и держится в топах (если считать и аддоны) до сих пор. За все время после выхода было продано **более 15 миллионов копий** The Sims. Вы только вдумайтесь в эту цифру — даже легендарному **Doom** такое и не снилось. Причина такой бешеной популярности — в первую очередь открытая архитектура проекта. Игрок волен делать все что угодно — от создания образцовой добропорядочной семьи до проектирования притона для ватаги безработных лесбиянок. А что вытворяли в The Sims парни с нестандартным мышлением — это что-то! Тут были и тюрьмы, и дома серийных маньяков-убийц, и так далее. Тут впору отдельную статью писать.

Подобная ситуация вокруг The Sims напоминает игру в обычные




HOME TACTICS:

Эскиз обложки для Home Tactics, прототипа The Sims.

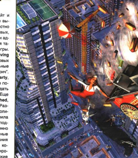
пластмассовые куклы: маленькие девочки шьют им платьица и покупают миниатюрные чайные сервизы, а мальчишки запускают их в стратосферу на самодельных ракетах и проводят испытания на огнеупорность и непотопляемость — одним словом, каждому свое.

Благодаря собственной универсальности "Симсы" стали не просто игрой, но настоящим явлением. В них по сей день играют пятилетние дети, подростки, бизнес-леди и домохозяйки, они переведены на 16 разных языков и до сих пор являются самой продаваемой игрой во всем мире.

Принципиальное отличие симсов от кукол заключается в их автономности. Будучи брошенными на произвол судьбы, они вполне способны позаботиться о себе сами — в зависимости от текущих потребностей персонажи будут есть, отдыхать, развлекаться и общаться друг с другом. На самом деле "виртуальные человечки" являют собой просто ходячий набор потребностей: поесть, поспать, принять душ и так далее. Удовлетворить эти нехитрые запросы способны предметы окружающей обстановки, которые постоянно "рекламируют" свои достоинства обитателям дома: кухонная плита обещает утолить голод на 9 пунктов, диван — дать отдых на 6, а шикарная ванна — обеспечить гигиену на все 8. Поэтому, если ваши подопечные в "свободном полете" постоянно делают лужу на ковре в гостиной, то проблема заключается вовсе не в дурном воспитании, а в неправильной планировке дома, из-за которой обитатели не попадают в радиус действия унитаза. К слову, подобные недостатки будут устранены в грядущей **The Sims 2**.

## Города и куклы — вместе навек

Чем занимался Уилл Райт и его команда все годы после выхода The Sims, хорошо известно каждому геймеру. Во-первых, они, как одержимые, клепали аддоны к "Симсам", подогревая таким образом популярность игры. Началось все в 2001-м с **Living Large**, который добавил новых персонажей, дополнительные объекты и парочку новых "фич". Затем последовали **House Party**, **Hot Date** (в котором впервые появилась возможность покидать переделы своего жилища). Еще позже — **Vacation**, **Unleashed**, **Superstar** и **Making Magic**. Разработка такого огромного количества дополнений позволила Maxis не только хорошенько подзаработать, но и безболезненно обкатать на фанатах различные идеи, необходимые для создания полноценного продолжения, которое вот-вот начнет массированную атаку на покупательские кошельки.



Помимо батареи аддонов Maxis при финансовой поддержке EA запустила в 2002-м году платный интернет-проект **The Sims Online**, который отнял у компании сил и денег больше, чем все аддоны вместе взятые.

Для полноты картины стоит упомянуть и об отмененном проекте **SimsVille**, разработкой которого Maxis занималась между выпусками House Party и Hot Date. Идея SimsVille заключалась в объединении двух игр — The Sims и SimCity. Однако после создания бета-версии стало ясно, что проект чересчур перегружен микроменеджментом, который превратил игру из удовольствия в повинность. Кстати, провальность идеи о "скрещивании" наглядно продемонстрировал SimCity 4, в котором появилась забавная, но абсолютно бессмысленная возможность заселять в город своих собственных симсов, экспортированных из The Sims. В общем, тут нужно что-то более хитрое и утонченное, чем просто слияние двух игр в одну.

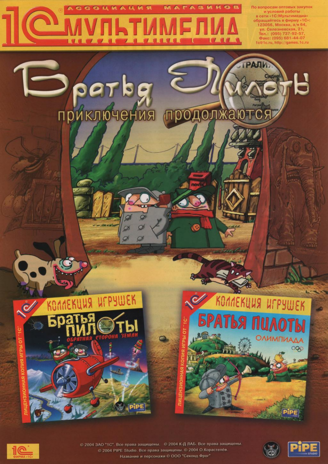
К слову, упомянутый SimCity 4, увидевший свет в 2003-м, не опозорил традиции сериала, хотя и сменил акцент с развлекательной составляющей на более "взрослую" и серьезную модель симуляции — теперь для строительства экономически эффективного города своей мечты думать нужно гораздо больше.

Неизменный успех сиквелов и дополнений к двум гениальным играм Уилла — SimCity и The Sims — вселяет надежду на успех The Sims 2, которая является одной из самых ожидаемых игр этого года. Неослабевающая популярность конструктора городов и набора виртуальных кукол является лучшим показателем гениальности Райта. Жанры могут появляться и впадать в анабиоз (как квесты, например), но в SimCity и The Sims будут играть и через десять, и через тридцать лет. ■





SimCity3000.


1С
Ассоциация магазинов
Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Братья Пилоты
приключения продолжаются
Коллекция игрушек
Братья Пилоты
Обратная сторона Земли
Лицензионная копия игры от "1С"
PiPE
Коллекция игрушек
Братья Пилоты
Олимпиада
Лицензионная копия игры от "1С"
PiPE
1С
Фирма «1С»
PiPE Studio

# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

## Три в одном



Знаете, почему компьютеры до сих пор не смогли вытеснить домашние музыкальные центры, видеомагнитофоны и **DVD**-проигрыватели? Причина заключается в том, что пульты д/у для компьютеров пока еще являются больше экзотикой, чем повседневным явлением. Тем не менее такие ПК существуют, например, новейшая модель мультимедийной домашней системы от **Acer — Aspire RC900**. Эта система идеально подойдет тем, кто не любит загромождать свое жилье лишними "коробками" с электронной начинкой, он вполне заменит и телевизор, и видеопроигрыватель, и музыкальный центр, а благодаря пульту д/у, входящему в комплект поставки, прослушивание музыки и просмотр телепередач или фильмов будет максимально комфортным.



Aspire RC900 построен на базе чипсета **Intel i865G** с интегрированным видеоконтроллером, однако, если есть необходимость, можно установить и более мощную видеокарту, для чего на системной плате зарезервирован разъем **AGP 8x**. RC900 поддерживает процессоры **Pentium 4** с частотой до **3,2** ГГц, оснащен **256** Мбайт двухканальной **DDR**-памяти, расширяемой до **4** Гбайт, **карт-ридером**, винчестером объемом **120** Гбайт и беспроводным комплектом клавиатура+мышь.

Для пользователей с более скромным бюджетом предназначена модель T310, которая также поставляется с пультом д/у. С полными техническими характеристиками моделей можно ознакомиться в таблице.

**Aspire T310**
**Процессор:** Intel Pentium 4 (до 3.2 ГГц) или Intel Celeron (до 2.8 ГГц), поддержка FSB 400/533/800 МГц
**Чипсет:** SIS 661FX
**Оперативная память:** 256 Мб DDR266/333/400 SDRAM, 2 слота
**Жесткий диск:** 80 Гбайт, 7200 об./мин.
**Видеоадаптер:** интегрирован, возможна установка AGP 8X видеоадаптера
**ТВ-тюнер:** secam-совместимый (опционально)
**Аудиоадаптер:** интегрирован, совместим с AC'97 кодеком
**Приводы:** 3.5" флоппи, 5.25" CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW, DVD/CD-RW combo или DVD-RW привод (на выбор)
**Карт-ридер:** Memory Stick Pro, Compact Flash Type I/II, SmartMedia, Secure Digital, MultiMedia Card, xD Picture Card
**Сеть:** Fast Ethernet 10/100 Mbit/s
**Слоты:** 1 x AGP 8X, 3 x PCI
**Корпус:** Mini Tower
**Блок питания:** 200 Вт
**Операционная система:** Microsoft Windows XP Home

**Aspire RC900**
**Процессор:** Intel Pentium 4 (до 3.2 ГГц), поддержка FSB 400/533/800 МГц
**Чипсет:** Intel i865G
**Оперативная память:** 256 Мб DDR266/333/400 SDRAM, 4 слота, поддержка Dual Channel
**Жесткий диск:** 120 Гбайт, 7200 об./мин.
**Видеоадаптер:** интегрирован, возможна установка AGP 8X видеоадаптера
**ТВ-тюнер:** secam-совместимый
**Аудиоадаптер:** интегрирован, совместим с AC'97 кодеком
**Приводы:** 3.5" флоппи, 5.25" CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW, DVD/CD-RW combo или DVD-RW привод (на выбор)
**Карт-ридер:** Memory Stick Pro, Compact Flash Type I/II, SmartMedia, Secure Digital, MultiMedia Card, xD Picture Card
**Сеть:** Fast Ethernet 10/100 Mbit/s
**Слоты:** 1 x AGP 8X, 3 x PCI
**Корпус:** Desktop
**Блок питания:** 200 Вт
**Операционная система:** Microsoft Windows XP Home

## Неудержимый ABIT

Компания ABIT решила этим летом побаловать геймеров всего мира и разродилась настоящим фейерверком топовых материнских плат: **AA8-DuraMAX** (**i925X**), **AG8** (**i915P**), **AS8** (**i865PE**) и **AV8** (**K8T800 Pro**).

Первые три решения предназначены для новых процессоров **Intel P4 LGA Socket 775**, причем AA8 и AG8 поддерживают набирающий популярность **PCI Express x16** для самых скоростных видеокарт, AV8 разработана для работы с новейшими **AMD Athlon 64** и **FX**. Все четыре платы могут похвастаться не только высокой надежностью и производительностью, но и большим разгонным потенциалом.

Новинки созданы по технологии **Bulletproof Technology**, концепция которой включает в себя отбор только самых качественных и надежных комплектующих для сборки платы и серию суровых тестов, в результате которых отбираются только самые надежные изделия. Также все платы, производящиеся по этой технологии, используют четырехфазное питание процессора (для Athlon — трехфазное), что обеспечивает стабильную работу системы даже на повышенных частотах.

Кроме того, платы под процессоры Intel используют технологии ABIT — **OTES AeroFlow** и **Overclocking Strips**. Первая изначально была разработана для эффективного охлаждения северного моста чипсета, однако помимо этой задачи она позволяет дополнительно снизить температуру других важных узлов — южного моста, процессора, памяти и даже видеокарты. Немаловажно, что OTES AeroFlow кроме качественного охлаждения системы также соответствует новейшим стандартам бесшумной работы. Overclocking Strips впервые была применена три года назад в плате **TH7**. Эта технология ориентирована на достижение наилучших результатов при разгоне системы за счет улучшенного охлаждения процессора и снижения уровня EMI (электромагнитное излучение компонентов системы), которое может приводить к сбоям из-за электромагнитных наводок.

Но наибольший интерес вызывает функция **AutoDrive**, реализованная во всех четырех анонсированных платах. Она позволяет автоматически изменять настройки разгона системы, напряжение питания процессора и скорости вращения вентиляторов отдельно для каждого приложения. Система с поддержкой AutoDrive может работать без разгона и с наименьшим шумом при выполнении офисных приложений и интернет-серфинга, но автоматически разгоняться и повышать обороты вентиляторов, когда вы запускаете прожорливую в плане ресурсов игру. Полный перечень возможностей новой технологии выглядит следующим образом:

- разгон системы в процессе работы приложений без необходимости перезагрузки системы;
- возможность изменения скорости системной шины;
- возможность изменения напряжения питания процессора, AGP-шины и памяти;
- использование индивидуальных настроек разгона для любого приложения;
- контроль скорости вращения вентиляторов;
- создание и сохранение собственных пресетов для разгона системы.

## "Жифорсов" много не бывает

Идея об использовании двух видеокарт вместо одной продолжает будоражить умы инженеров-электронщиков. В прошлом номере мы писали о технологии **Video Array** от компании **Alienware**. Разумеется, самый главный игрок на рынке видеочипов — компания **nVidia** — не могла остаться в стороне и разработала свое собственное решение под названием nVidia **SLI**. Только на сей раз все гораздо серьезнее. Video Array был разработан для AGP-карт, и обещанный прирост производительности составлял всего 50%. SLI предназначена для карт серии GeForce 6 и Quadro под PCI Express, что позволяет в идеале достичь **100%** прироста скорости. Технология включает в себя интеллектуальный протокол взаимодействия, встроенный в графический процессор, и высокоскоростной цифровой интерфейс для увеличения скорости передачи данных. Нагрузка на видеокарты регулируется программно.



Решения на базе новой технологии будут представлены через несколько месяцев всеми ведущими партнерами nVidia: **Albatron**, **AOpen**, **Asus**, **Chaintech**, **Gainward**, **Gigabyte**, **Leadtek**, **Micro-Star** и так далее. Поэтому, если вы хотите идти в ногу со временем, начинайте засаливать доллары бочками прямо сейчас — очень скоро они вам пригодятся.

## ASUS переехал

Совсем маленькая, но достаточно интересная новость — сайт **Asus** поменял место "прописки" на **www.asus.ru**. На сайте, как и раньше, можно найти подробную информацию обо всей продукции, выпускаемой компанией: ноутбуках, КПК, видеокартах, материнских платах, системных блоках, коммуникационном оборудовании, оптических приводах, серверах и комплектующих для ПК плюс информацию о технической поддержке, драйверах, прошивке и так далее. Так что, если вы являетесь обладателем компьютеров или других устройств от этой компании, не забудьте обновить папку "Избранное" в вашем браузере.

## Фотомания по-русски

Модельный ряд отечественных цифровых фотокамер **Rover Shot** пополнился аж восемью новинками: **RS-2130**, **RS-3300**, **RS-313z**, **RS-4210z**, **RS-414z**, **RS-S40**, **RS-515z**, **RS-Z50**, **RS-Z60**. Все новинки отличаются компактным современным дизайном и привлекательной ценой. Обновленный модельный ряд удовлетворит самый широкий круг любителей и профессионалов цифровой фотографии.

Начинающие любители по достоинству оценят недорогие и простые в использовании 2- и 3-мегапиксельные модели: RS-2130, RS-3300 и RS-313z, среди которых особый интерес вызывает последняя. Эта компактная камера в прочном корпусе способна справиться с самыми разнообразными задачами благодаря предустановленным программам съемки. С помощью этих программ можно легко запечатлеть как динамичное, быстрое действие (спорт), так и получить качественные снимки в условиях плохой освещенности (ночной пейзаж/портрет).

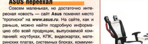






Более продвинутые модификации представлены 5-мегапиксельными моделями RS-515z и RS-Z50, а также 6-мегапиксельной RS-Z60. Модель Z50 является одной из самых сбалансированных и главное — недорогих 5-мегапиксельных камер на отечественном рынке. С Z50 в кармане вам не придется ломать голову над тем, в каком режиме делать снимки — в автоматическом или ручном, — качество фотографий в любом случае будет на высоком уровне. Небольшие размеры и вес, множество полезных настроек для съемки, 3-кратный оптический зум, прочный металлический корпус и аккумуляторы в комплекте позволяют захватить с собой RS-Z50 в любую поездку.

## Уютное геймерское гнездо



Сегодня мы поговорим о самом эффективном и потрясающе красивом способе борьбы с профессиональным геймерским заболеванием — сколиозом. В принципе, говорить тут практически не о чем — достаточно взглянуть на иллюстрации. Подобные шедевры эстетики и эргономики выпускаются компанией **GameDeck** и предназначены для тех, кто хочет играть в компьютерные игры с максимальным комфортом и безопасностью для собственного позвоночника. Разумеется, стоит такое удовольствие дорого — средние модели стоят **$5000**, а самые дешевые стоят **$1000**. Однако никто не мешает посетить сайт компании по адресу **thegamedeck.com**, "слизать" дизайн уже готовых моделей и заказать подобную штуковину у знакомого слесаря дяди Васи за три-четыре ящика пива.



## Внутри лучше, чем снаружи



Год назад английские моддеры начали работу над проектом **ORAC3** для создания системного блока, который одинаково прекрасно смотрелся бы как снаружи, так и внутри. Вторая задача, которую поставили перед собой авторы проекта, состояла в идее "превратить" провода из досадной помехи, которую надо прятать в корпусе, в органично вписанный в общую концепцию элемент дизайна. Результат работы превзошел все ожидания — настолько красивой и стильной системы лично я еще не видел. Теперь остается лишь ждать, когда производители корпусов и комплектующих оценят преимущества нового дизайна и наладят выпуск корпусов "по мотивам" ORAC3.



## Телефоны с джойстиком

Компания **Samsung** представила две новые модели мобильных телефонов, которые поступят в продажу в начале августа, — **SCH-V450** (CDMA2000 1x EvDO) и **SGH-P730** (GSM). От других моделей эти аппараты отличает наличие специального джойстика, расположенного чуть поодаль от основной клавиатуры, что превращает эти аппараты в некий аналог мобильных игровых платформ. По заявлению компании эти модели специально предназначены для "телефонных" геймеров, поэтому они оснащены цветными **ЖК**-дисплеями с разрешением **176x220** (SCH-V450) и **128x128** (SGH-P730) с поддержкой 3D-графики.

Кроме того, в Samsung SCH-V450 встроена цифровая камера с разрешением **310** тысяч пикселей, а SGH-P730 будет оснащен мегапиксельной камерой.




# Долой провода!

## Прокладываем беспроводную сеть

Дмитрий Чеканов

Уже давно прошли те времена, когда геймеры играли только в синглплеер. Настало время крупных сетевых баталий в **Battlefield 1942** и **Unreal Tournament 2004**. И вопрос о том, как построить сеть, сейчас очень актуален, ведь теперь ПК можно встретить почти в каждой квартире, а то и не один. Да, можно воспользоваться простой проводной сетью, но вот только никому не нравится возиться с кабелями и протягивать их. Кроме того, они постоянно мешаются и портят интерьер комнаты. Оптимальным же решением станет беспроводная сеть, которая свяжет компьютеры в вашей квартире или доме.

В этой статье мы подробно расскажем о том, как установить и настроить беспроводную сеть под **Windows XP**.

### Такие разные стандарты

Хотя беспроводные сети еще не слишком распространены, уже сейчас есть три различных стандарта. Первым на рынке появился стандарт **802.11b**. Он использует частотный диапазон **2,4** ГГц и обеспечивает пиковую теоретическую пропускную способность до **11** Мбит/сек. Затем появился более скоростной стандарт — **802.11a**. Его частотный диапазон был поднят до **5,2** ГГц, а максимальная скорость передачи данных — до **54** Мбит/сек. Однако сети 802.11a несовместимы с 802.11b, к тому же частота **5,2** ГГц больше подвержена затуханию. Поэтому у сетей 802.11a меньший радиус действия.

Но уже в прошлом году был предложен стандарт **802.11g**. Он работает на частоте **2,4** ГГц и обладает обратной совместимостью с 802.11b. При этом его пиковая теоретическая способность передачи данных равна **54** Мбит/сек.

Таким образом, на сегодняшний момент существует три стандарта. Мы не зря делаем акцент на "пиковой теоретической скорости". Во всех трех случаях ее можно смело делить на два — именно такая скорость получается на практике. А теперь рассмотрим преимущества и недостатки каждого из стандартов более подробно.

**Характеристики беспроводных сетей**

| Стандарт | Частота | Пиковая теоретическая скорость |
|---|---|---|
| 802.11b | 2,4 ГГц | 11 Мбит/сек |
| 802.11a | 5,2 ГГц | 54 Мбит/сек |
| 802.11g | 2,4 ГГц | 54 Мбит/сек |

**802.11b**. Оборудование этого стандарта выпускается уже давно, и оно очень широко представлено на рынке. Если вам не нужна экстремальная скорость при передаче данных, то **5-6** Мбит/сек, которые реально обеспечивает этот стандарт на практике, будет вполне достаточно. Тем более что такое оборудование стоит дешевле всего.

**802.11a**. Стандарт обеспечивает высокую скорость, однако легальность его использования в России пока неясна (частоту **5** ГГц используют военные). К тому же оборудование 802.11a встречается относительно редко. Его максимальная скорость передачи данных на практике равна **~25** Мбит/сек. К преимуществам технологии следует отнести возможность одновременной работы двух сетей — 802.11.a и **802.11b/g**. Они не мешают друг другу, поскольку используют разные частоты.

**Внизу: беспроводная PCI-карта с антенной. Вверху: беспроводная карта PC Card для ноутбука.**

**802.11g**. Современный стандарт, обеспечивающий скорость **25-30** Мбит/сек. Он совместим с 802.11b — то есть вы можете использовать точку доступа 802.11g и клиентские карты 802.11b. Но пропускная способность будет соответствовать возможностям клиентских карт. Еще одним преимуществом стандарта является поддержка нового стандарта шифрования **WPA**.

Кстати, на рынке можно встретить и двухдиапазонные устройства, работающие в стандартах **802.11a/b** или **802.11a/b/g**. Но за такую функциональность придется доплатить.

Еще один момент, касающийся пропускной способности, — все устройства в вашей сети используют ее совместно. Чем больше компьютеров будет подключено к сети, тем больше данных будет передаваться одновременно и тем медленнее будет работать сеть.

Хотя стандарт 802.11g и обратно совместим с 802.11b, лучше их не совмещать. Скажем, если точка доступа и клиентская карта одного компьютера работают на 802.11g, то вторая клиентская карта на 802.11b будет заметно снижать производительность всей сети.

Некоторые производители продвигают свои фирменные технологии увеличения пропускной способности — **Atheros Super-G, Broadcom Afterburner** и **GlobespanVirata Nitro XM**. Некоторые из них обещают скорость до **125** Мбит/сек, если сеть будет построена целиком на оборудовании от одной компании. Но, как обычно, смело делите число пополам.

Что касается радиуса действия сети, то здесь многое зависит от окружающих факторов. Если выйти в чистое поле, то сеть будет действовать в радиусе до нескольких сотен метров, но такие препятствия, как стены, снижают этот показатель до **30-40** метров. Однако есть народные умельцы, конструирующие антенны лично. Радиус действия таких антенн достигает **нескольких километров** в условиях прямой видимости. Так что — если вы умеет работать с паяльником — экспериментируйте.

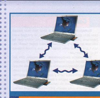
### Выбираем конфигурацию

Беспроводные сети бывают двух типов: на основе **адаптеров (AdHoc)** и с использованием **центрального устройства (точки доступа — инфраструктура)**. Первый вариант наиболее простой и дешевый. Второй — дороже, но у него есть свои неоспоримые преимущества.

#### *БЕСПРОВОДНАЯ СЕТЬ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ АДАПТЕРОВ*

Самый простой вариант организации сети — на основе адаптеров. Для этого необходимо купить в каждый компьютер по беспроводной карточке. Если у вас ноутбук, можно купить карточку **PC Card** (бывшая **PCMCIA**), для настольных компьютеров — **PCI**-карту. **USB**-вариант подойдет для обоих случаев.

Сначала установите карточку в компьютер. После этого проинсталлируйте драйвера. Конфигурацию беспроводной сети можно произвести через **встроенные возможности Windows** или **утилиту** от производителя карты. В нашей статье мы рассмотрим вариант



**Структура сети AdHoc.**

настройки сети через стандартные возможности ОС. Выберите закладку беспроводных настроек, нажмите кнопку добавления сети. В появившемся окне введите имя сети (**SSID**) и отметьте галочку в нижней части экрана (**сеть компьютер-компьютер** или AdHoc). Имя сети является уникальным идентификатором, под которым она будет видна всем остальным клиентам. **Шифрование WEP** пока не включайте — мы им займемся после того, как проверим работу сети (если эта функция включена, отключите ее). Отметим, что создавать сеть стоит только на одном компьютере, так как все остальные компьютеры будут подключаться уже к ней.

**Создаем новую сеть.**

Теперь разберемся с адресацией. Для сети AdHoc лучше ввести все **IP**-адреса вручную. Выберите себе любую сеть вида **192.168.X.Y**. "X" — номер вашей сети (любое число от 0 до 255, которое будет одинаково для всех компьютеров вашей сети), а "Y" — номер узла, уникальный для каждого компьютера сети (от 1 до 254). Номера для компьютеров можно выбирать произвольно — главное, чтобы они не совпадали. При этом следует указать маску **255.255.255.0**. Для примера мы взяли номера 192.168.10.1 и 192.168.10.2.

**Выберите сеть. Отметьте галочку, которая разрешает подключение к незащищенным сетям. После этого подключайтесь.**

Если вы будете использовать совместный доступ к интернету (**Internet Connection Sharing**), то система выставит для шлюзового компьютера адрес 192.168.0.1, а для остальных ПК в настройках соединения нужно выставить автоматическое получение IP-адреса и DNS-сервера. Хотя это можно сделать и вручную: 192.168.0.x (где x — любое число от 2 до 254), а в качестве адресов шлюза (**Default Gateway**) и **DNS**-сервера укажите 192.168.0.1. Маска — 255.255.255.0.

После того как вы пропишете адреса на всех компьютерах, проверьте наличие связи. Для этого можно воспользоваться утилитой **ping**. Войдите в окно командной строки (запустите файл **cmd.exe**), а затем проверьте доступность удаленного узла, набрав, к примеру, "ping 192.168.10.1". Если узел доступен, вы получите ping-ответы, показанные на иллюстрации, если же нет — ищите ошибку в установках. Возможно, на другом компьютере установлена защита подключения к интернету (**Internet Connection Firewall**). Уберите соответствующую галочку в установках. Если и после этого связь не появилась, удалите все беспроводные сети и повторите всю процедуру заново.

**В свойствах соединения не забудьте убрать галочку в разделе Internet Connection Firewall.**

После того как мы убедились, что сеть работает, настало время вернуться к шифрованию WEP. Данная опция позволяет защитить компьютер от вмешательства непрошеных гостей.

На том компьютере, где мы создавали сеть, перейдите в свойства беспроводной сети. Поставьте галочку у шифрования данных (**Data Encryption — WEP**) и общего ключа (**Network Authentication**), но уберите галочку с функции автоматического получения ключа (**The key is provided for me automatically**). Затем введите сетевой пароль, состоящий из **13** символов. Он нужен для подключения к сети, но не выбирайте простой пароль. В хорошем пароле нужно использовать заглавные и прописные буквы, а также цифры. Лучше всего, если вы выберете бессмысленное сочетание символов с использованием английских букв. К примеру: "mH2hfo6Bqi3ip".

**Подключаемся к защищенной сети.**

Кстати, если вы опытный пользователь, то можете с самого начала настраивать сеть с шифрованием WEP. Но здесь нужна особая внимательность. Если вы введете неправильный ключ, подключение к сети происходить будет, но вы не сможете в ней работать.

**Проверяем, работает ли связь.**

Теперь процедуру подключения к беспроводной сети на компьютерах нужно повторить, введя пароль. Возможно, потребуется перезагрузка компьютера. Проверить связь можно с помощью все той же утилиты ping.

**Включаем шифрование WEP.**

Централизованная структура организована через точку доступа.

### БЕСПРОВОДНАЯ СЕТЬ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТОЧКИ ДОСТУПА

Данный вариант сети более удобен и гибок в использовании. Однако стоимость такого решения выше. В данном случае вся сеть построена вокруг центрального устройства. Она бывает трех типов.

**Точка доступа** (**Access Point**) — самый простой вариант. Точка доступа осуществляет связь между проводной и беспроводной сетями. Или между компьютером и беспроводной сетью (если она подключена непосредственно к компьютеру).

**Точка доступа + коммутатор** (**Access Point + Switch**). Здесь в одном корпусе присутствует еще и коммутатор, через который можно подключать и компьютеры с проводной сетью. Вдруг у ваших гостей с ноутбуком не окажется беспроводной карты? Или вы желаете связать два компьютера по проводам, чтобы гарантировать высокую скорость, а беспроводную сеть оставить для ноутбука? Выбор за вами.

SMC 2404WBR сочетает в себе точку доступа, коммутатор и маршрутизатор.

**Точка доступа + коммутатор + маршрутизатор** (**Access Point + Switch + Router**) — настоящий комбайн. В дополнение ко всему вышеперечисленному эта коробочка будет управлять вашим подключением к интернету и пропускать трафик через **межсетевой экран** (чтобы в вашу сеть не залезли непрошенные гости). Конечно, маршрутизатор имеет смысл использовать, если в интернет вы выходите через широкополосную связь, но не через модемную.

Центральное устройство может выполнять множество различных функций. Именно поэтому режим "инфраструктура" очень удобен. Он позволяет использовать одну коробочку, которая выполняет все необходимые функции. Конечно, чем больше вы хотите от нее, тем больше придется заплатить.

Установка сети в режиме "инфраструктура" сводится к настройке центрального устройства и последующему подключению клиентов. Точка доступа от каждого производителя настраивается по-разному, так что главным помощником в этом деле будет документация. Мы продемонстрируем настройку на примере точки доступа **SMC 2870W**.

Настройка обычно осуществляется двумя способами: через утилиту производителя или через обычный браузер. Второй способ удобен тем, что он универсален. Именно этот вариант настройки мы и рассмотрим. Сначала подключите устройство к вашей сети (или к компьютеру). Затем найдите в документации IP-адрес центрального устройства. В нашем случае он оказался 192.168.2.25 с маской 255.255.255.0. Сначала вам нужно выставить IP-адрес вашего компьютера в сети 192.168.2.Y, где в качестве "Y" надо указать любое значение от 1 до 254, кроме 25 (оно уже было зарезервировано центральным устройством), например 192.168.2.1, и маску 255.255.255.0. Затем запустите браузер и введите IP-адрес центрального устройства. Не забудьте при этом отключить Proxy, если он установлен.

При обращении по IP-адресу будет либо выведено главное меню устройства, либо вам будет предложено ввести имя пользователя и пароль (они указаны в документации). Реквизиты следует **обязательно** сменить, чтобы шаловливые гости лишний раз не залазили в интерфейс управления. В нашем случае имя пользователя по умолчанию оказалось "admin", а пароль — "smcadmin".

Дальнейшие настройки мы указывать не будем, поскольку у каждого производителя рабочий интерфейс, через который меняются параметры, свой. Но отметим основные этапы настройки, которые вам нужно сделать.

- Зайти на сайт производителя и скачать свежую прошивку. Затем прошить ее с помощью утилиты, входящей в комплект поставки, или интерфейса в браузере.
- Сменить пароль для административного входа.
- Сменить IP-адрес устройства, чтобы он соответствовал вашей сети. Скажем, в нашем примере мы установили его на 192.168.0.25 с маской 255.255.255.0. Не забудьте также вернуть обратно адрес у компьютера.
- Убедиться, что включен режим "инфраструктура" (Infrastructure), — если устройство умеет работать в других режимах.
- Выбрать SSID — имя сети. Скажем, "Igromania".
- Включить шифрование WEP. Для надежности можете сначала проверить работу сети и без WEP. При этом не забудьте ввести и записать ключ WEP — он понадобится для настройки клиентов. Возможно, вместо буквенного ключа (13 символов) вам придется записывать и вводить на клиентах шестнадцатеричное значение.



Необходимо ввести имя пользователя и пароль.

## Советы

**Выбирайте канал.** Если в зоне действия вашей сети есть другие беспроводные сети, то следует максимально разнести каналы их работы, чтобы они не мешали друг другу. Лучший вариант будет такой: канал 1 для первой сети, канал 6 — для второй и канал 11 — для третьей.

**Усиливайте шифрование.** В принципе, для домашних сетей будет вполне достаточно WEP-шифрования. Оно поддерживается практически всем оборудованием, к тому же не снижает пропускную способность беспроводной сети у современного оборудования. Однако, если рядом с вами поселился хакер, через некоторое время он сможет сломать сеть. Поэтому вы можете либо менять WEP-ключи каждый месяц, либо использовать шифрование WPA. К сожалению, оно сложнее в настройке, да и ощутимо влияет на пропускную способность (понижает ее на 15-20%). К тому же WPA поддерживают только современные устройства, выпущенные за последние полгода.

**Покупайте оборудование одного производителя.** Как показывает практика, лучше покупать карточки и другое оборудование от одного производителя.

**Расширяйте свою сеть.** Если вам необходимо расширить радиус действия сети, то вы можете купить еще одну точку доступа и использовать ее в роли беспроводного повторителя **WDS**.

**Используйте Windows XP, 2000 или Linux.** Установка сети под **Windows 98** или **Windows Me** приведет к тому, что ваша сеть будет работать на **30-40%** медленнее. Увы, но эти операционные системы устарели и не подходят для скоростных сетей.

**Покупайте ноутбуки на Intel Centrino.** Все ноутбуки с технологией Intel Centrino оснащены беспроводной сетью, имеют прекрасную производительность и большое время автономной работы. Если вы не желаете осложнять себе жизнь долгим рытьем документации к каждой модели, просто купите Centrino и получите весь набор возможностей сразу.

После внесения настроек центральное устройство, скорее всего, потребует перезагрузки.

Затем можно подключать компьютеры к беспроводной сети. Проверка работы сети происходит, как и в случае с AdHoc, через утилиту ping. В результате вы получите беспроводную сеть, каждый пользователь которой получит доступ к другим ПК, а также к компьютеру, подключенному к центральному устройству по кабелю.

## Провода-free

Беспроводные сети становятся все популярнее. И это неудивительно, ведь они позволяют легко, удобно подключиться к интернету, организовать связь между ПК и поиграть в игры через сеть.

Стоимость беспроводного оборудования неуклонно падает — сегодня карточки 802.11b можно найти по цене 600 рублей. Кроме того, вы можете найти большое количество системных плат, в которые уже встроена возможность работы с беспроводной сетью. И таких плат с каждым месяцем становится все больше и больше.

В нашей статье мы постарались пройти через все этапы установки беспроводной сети. Как вы могли убедиться, организовать ее довольно просто. И ведь что самое главное — никаких проводов и мучений с прокладкой кабеля.

Подводя итоги, можно смело сказать, что будущее без проводов нам обеспечено! ■

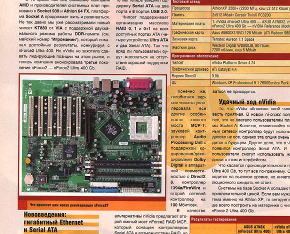
# SOCKET A ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

## Обзор нового чипсета nVidia для Athlon XP

Дмитрий Чеканов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

В то время как все внимание компании **AMD** и производителей системных плат приковано к **Socket 939** и **Athlon 64 FX**, платформа **Socket A** продолжает жить и развиваться. Не так давно мы уже рассматривали новый чипсет **KT880** от **VIA** с поддержкой двухканального режима работы **DDR**-памяти (см. майский номер "**Игромании**"), который показал достойные результаты, конкурируя с nForce2 Ultra 400. Но nVidia не захотела сдавать лидирующие позиции на этом рынке, и теперь компания анонсировала третье поколение nForce2 — nForce2 Ultra 400 Gb.



Что принесет нам новая реинкарнация nForce2?

### Нововведения: гигабитный Ethernet и Serial ATA

В новой версии чипсета специалисты nVidia соединили высокую производительность старого доброго nForce2 с контроллером гигабитного **Ethernet** от чипсета **nForce3 250 Gb**. Следует отметить, что в контроллер встроен аппаратный **межсетевой экран**, подробнее о котором мы писали в статье о новом Athlon 64 (см. прошлый номер "Игромании"). Но самое важное то, что в новом чипсете мы теперь увидим поддержку **Serial ATA** на два порта и **8** портов **USB 2.0.**

Чипсет поддерживает организацию массивов **RAID 0, 1** и **0+1** на всех доступных портах ATA (четыре устройства **Ultra ATA** и два Serial ATA). Так что вряд ли пользователи будут жаловаться на отсутствие хорошей поддержки RAID.

| Тестовый стенд | |
|---|---|
| Процессор | AthlonXP 3200+ (2200 МГц, кэш L2 512 Кбайт) |
| Память | 2x512 Мбайт Corsair TwinX PC3200 |
| Материнские платы | 1. nVidia nForce2 Ultra 400 — ASUS A7N8X2. nVidia nForce2 Ultra 400 Gb — nVIDIA Reference Motherboard |
| Графическая карта | Asus A9800XT/DVD 128 Мбайт (ATi Radeon 9800XT) |
| Звуковая карта | Terratec Aureon 7.1 Space |
| Жесткий диск | Western Digital WD800JB, 80 Гбайт, 7200 об/мин, кэш 8 Мбайт |
| **Програмное обеспечение** | |
| Чипсет | nVidia Platform Driver 4.24 |
| Графический драйвер | ATi Catalyst 4.4 |
| Версия DirectX | 9.0b |
| ОС | Windows XP Professional 5.1.2600Service Pack 1 |

Конечно же, гигабитная версия чипсета унаследовала все другие особенности южного моста **MCP-T**: звуковой контроллер **Audio Processing Unit** с поддержкой кодирования/декодирования **Dolby Digital** и аппаратной совместимостью с **DirectX 8**, контроллер **1394a/FireWire** и второй сетевой контроллер на **100** Мбит/сек.

В качестве альтернативы nVidia предлагает второй южный мост nForce2 RAID MCP, который оснащен контроллером Serial ATA и возможностями RAID, но не имеет гигабитного сетевого контроллера. Обязательно обратите внимание на этот момент при выборе системной платы.

Северный мост **System Platform Processor** (**SPP**) по-прежнему использует интерфейс **AGP 8x** и двухканальный контроллер памяти, на производительность которого жаловаться не приходится.

### Удачный ход nVidia

То, что nVidia обновила свой чипсет, — весть приятная. В новом nForce2 появилось все, что не хватало пользователям платформы Socket A. Конечно, появившийся гигабитный сетевой контроллер будут использовать далеко не все, однако эта опция очень пригодится в будущем. Другое дело, что в чипсете появился контроллер Serial ATA. И теперь пользователи смогут использовать жесткие диски с этим интерфейсом.

Что касается производительности nForce2 Ultra 400 Gb, то тут все по-прежнему. Она находится на высоком уровне, но ничего революционного ожидать не стоит.

Системы на базе Socket A обладают очень привлекательной ценой. Если вам нужна система именно на Athlon XP, то сегодня ее лучше всего построить на материнке с чипсетом nForce 2 Ultra 400 Gb. ■

Результаты тестирования

| | ASUS A7N8X (nForce2 Ultra 400) | nVidia nForce2 Ultra 400 Gb |
|---|---|---|
| PC Mark 2004 — System | 4132 | **4134** |
| PC Mark 2004 — CPU | 3771 | **3785** |
| PC Mark 2004 — Memory | 2770 | **2789** |
| WinRAR 3.30 (сек.) | 416 | **414** |
| AquaMark3 (1024x768, 32 бита, fps) | **85,1** | 84,3 |
| Unreal Tournament 2004 (640x480, 32 бита, fps) | 50,2 | **50,9** |


ВНИМАНИЕ!!!
В играх можно не только стрелять,
«Руссобит-М» предлагает игры,
в которых нужно думать
Впервые в России - компьютерные версии известнейших настольных игр от компании Dartmoor Softworks, специализирующейся на подобных проектах.
В каждой из игр серии органично соединились все плюсы настольных прототипов и широчайшие возможности, которые открывает перед игроком современный компьютер.
Эти игры уже покорили Европу, приобретя миллионы преданных поклонников.
Очередь за Россией!
Пьяное Сердце
Замок Торрес
Тигр и Евфрат
Паутина власти
Настольная игра от Michael Schacht
Затерянный город Тикаль
настольная игра от Wolfgang Kramer и Michael Kiesling
DARTMOOR softworks
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

# Socket 939 для Athlon 64

## *Обзор новых процессоров AMD и чипсета VIA K8T800 Pro*

*Дмитрий Чеканов*

Сегодня, когда производительность флагманских процессоров от Intel и AMD практически сравнялась, обе компании пытаются найти другие способы завоевать сердца геймеров. **Intel**, как мы уже писали в майском номере "Игромании", продвигает новую платформу **Grantsdale/Alderwood** с поддержкой **Socket 775 LGA**, шины **PCI Express** для графики и периферийных плат, а также памяти **DDR2**.

У компании **AMD**, к сожаленью, нет достаточных средств для радикального продвижения новых технологий. Компания все еще разбирается с 64-битным расширением в своих процессорах, которые до выхода **Windows XP 64** и соответствующих приложений абсолютно бесполезны. Поддержка памяти **DDR2** в **Athlon 64**, скорее всего, появится только в следующем году (когда ее цена сравняется с DDR). Впрочем, горевать по этому поводу не следует: встроенный в процессор контроллер памяти обеспечивает достаточные резервы по производительности и со старой доброй памятью DDR SDRAM.

Что касается **PCI Express**, то AMD решила не расточать свои силы и оставить чипсеты на откуп **nVidia**, **SiS** и **VIA**. Так что здесь все зависит уже не от AMD, а от производителей чипсетов. Впрочем, графическая шина PCI Express x16 на современных ускорителях вряд ли покажет серьезный прирост скорости по сравнению с AGP. Другое дело, что сами производители видеокарт могут отказаться от устаревающего AGP-порта в пользу новейшего **PCI Express x16**.

С появлением **Socket 939** борьба между производителями чипсетов и системных плат разгорится с новой силой. Сразу три компании — nVidia, VIA и SiS — в ближайшее время выпустят свои чипсеты для новой платформы от AMD. Жарким будет не только лето, но и борьба за наши кошельки. Как обычно, от конкуренции между корпорациями выиграем мы. Чем сильнее конкуренция, тем ниже будут цены. Материнские платы на **Socket 754** уже упали в цене до уровня **Socket A**, теперь дело осталось за процессорами. В этой статье вы узнаете все о планах nVidia и SiS по выпуску чипсетов для новой платформы. Но самое главное — результаты тестов новых процессоров **AMD** под **Socket 939** и системной платы **A8V** от компании **Asus** на базе **VIA K8T800 Pro**.

### Что нового в Socket 939?

До 1 июня под 64-битные процессоры AMD существовало две платформы — Socket 754 и Socket 940. В первой из них использовались одноканальный доступ к памяти и процессоры **Athlon 64** (от 2800+ до 3400+). Процессоры под Socket 940 поддерживали двухканальный доступ к памяти, однако воспользоваться этой функцией могли только процессоры серии **FX**, которые стоят очень дорого (см. майский номер "**Игромании**"). При этом для работы процессоров FX требовалась дорогая и медленная регистровая (буферизованная) память.

Сейчас же Socket 940 оставлен для серверных процессоров **Opteron**, так что геймерам про него можно успешно забыть. Socket 754 будет по-прежнему поддерживаться и перейдет в сферу недорогих систем. Осенью для него выйдут процессоры Athlon XP, лишенные 64-битных расширений, с уменьшенным до 256 кбайт кэшем второго уровня (кодовое название — **Paris**). Для мощных игровых систем на базе Athlon 64 и Athlon 64 FX теперь будет использоваться **Socket 939** с поддержкой обычной двухканальной памяти DDR SDRAM. Кроме того, все процессоры для Socket 939 работают с чипсетом по протоколу **HyperTransport** на частоте **1** ГГц (2 ГГц DDR, пропускная способность составляет 4 Гбайт в одном направлении или 8 Гбайт в двух). Раньше частота этой шины составляла всего **800** МГц (1600 МГц DDR).

В конце лета должны появиться процессоры AMD Athlon 64 для Socket 939, изготовленные по 90-нм техпроцессу. Оба процессора будут содержать набор инструкций **SSE3**. А к первому кварталу 2005 ожидается выход **Athlon 64 4200+**.

### Новые процессоры от AMD

AMD анонсировала новые процессоры, причем три из них предназначены для Socket 939, а один — для Socket 754 (3700+).

Процессор **Athlon 64 3700+** показался нам довольно странным. Socket 754 ориентирован на дешевый рынок, и такая цена процессора — $710 — выглядит завышенной. Да и лучше уж купить 3800+, заплатив на $10 дороже. В этом случае вы получаете двухканальный контроллер памяти и 1 ГГц HyperTransport, что компенсирует уменьшение кэша. Что касается **3500+** и **3800+**, то для того, чтобы они не конкурировали с серией FX, AMD решила уменьшить размер кэша второго уровня с **1** Мбайта до **512** кбайт. Самое интересное, что Athlon 64 3800+ в ряде тестов показывает производительность, равную новому FX-53, хотя цены у новых процессоров различаются довольно сильно. В остальном оба процессора идентичны.

Обратите внимание на тепловыделение новых процессоров. Теперь оно составляет всего **89** Вт. Это меньше, чем у скоростных **Pentium 4** на ядре **Prescott** — **103** Вт. Инженеры Intel решат эту проблему. Летом выйдет новый степпинг (модификация)

| Процессор | Athlon 64 3500+ | Athlon 64 3700+ | Athlon 64 3800+ | Athlon 64 FX-53 |
|---|---|---|---|---|
| Сокет | Socket 939 | Socket 754 | Socket 939 | Socket 939 |
| Частота чипа | 2,2 ГГц | 2,4 ГГц | 2,4 ГГц | 2,4 ГГц |
| HyperTransport | 1 ГГц | 800 МГц | 1 ГГц | 1 ГГц |
| Кэш L2 | 512 кбайт | 1024 кбайт | 512 кбайт | 1024 кбайт |
| Напряжение ядра | 1,50 В | 1,50 В | 1,50 В | 1,50 В |
| Техпроцесс | 130 нм | 130 нм | 130 нм | 130 нм |
| Тепловыделение | 89 Вт | 89 Вт | 89 Вт | 89 Вт |
| Размер кристалла | 144 кв. мм | 193 кв. мм | 144 кв. мм | 193 кв. мм |
| Цена в партии 1000 штук | $ 500 | $ 710 | $ 720 | $ 799 |

**Prescott D0**, где тепловое выделение снизится до **89** Вт. По слухам, в конце года выйдет еще один вариант Prescott с поддержкой 64-битных расширений и бита NX. Последняя технология позволяет защитить систему от вирусов и троянских программ, которые используют атаку типа "переполнение буфера". Поддержка появится в Windows XP после выхода Service Pack 2.

## Технологические преимущества AMD

Первое и главное функциональное отличие процессоров Athlon 64 от Pentium 4 заключается в поддержке 64-битных расширений. Однако до выхода Windows XP 64 в конце года об этом можно смело забыть. Для использования расширений требуется поддержка как со стороны операционной системы, так и со стороны приложений. Подождем до осени — тогда, вслед за Windows XP 64, должны выйти и 64-битные игры.

Второе преимущество — поддержка бита NX (No Execute). Справедливости ради стоит сказать, что подобная технология появилась еще в серверном процессоре Intel Itanium под именем XD (Execute disable). Но этот процессор используется только на рынке серверов.

Третье преимущество — технология Cool and Quiet. Она позволяет динамически понижать тактовую частоту процессора во время его простоя. То есть, скажем, если мы играем в Unreal Tournament 2004, процессор будет работать на полную мощь. А если вам захочется поработать в Word, то частота и напряжение CPU будут снижены. При этом он будет выделять меньше тепла, а вентилятор — крутиться на меньших оборотах. Это снизит уровень шума.

## Чипсеты для новой платформы Socket 939

Успех процессора в немалой степени зависит от чипсета, вместе с которым он работает. Если Intel сама производит чипсеты (и не только), то AMD с платформой Athlon 64 возложила эту обязанность целиком на других производителей — nVidia, VIA и SiS. Посмотрим, что могут предложить нам эти компании.

### nVidia nForce3 250 Ultra

Чипсет **nForce3 250 Ultra** является флагманской моделью nVidia для Socket 939. В нем пока нет поддержки PCI Express, но есть другие особенности. Отличительная черта этого набора логики — наличие мощного встроенного сетевого контроллера. Он работает не только с гигабитным **Ethernet**, но и обладает аппаратным межсетевым экраном. Приставка Ultra означает, что шина HyperTransport работает на частоте 1 ГГц.




nVidia nForce3 250 Ultra — чипсет с большим потенциалом.

Слева: Athlon 64 3800+. Справа: Athlon 64 FX-53

**nForce3 250 Gb** является первым настольным чипсетом, в котором интегрирован контроллер гигабитного Ethernet. Благодаря этому поток данных переходит напрямую в память компьютера (через процессор), минуя дополнительные пути. В чипсете nVidia реализован аппаратный межсетевой экран. Такое решение позволяет снизить нагрузку на процессор и проводить фильтрацию трафика, чтобы блокировать лишние запросы к вашему компьютеру.

В чипсете встроена поддержка разных режимов **RAID** (о том, что же это за зверь, см. "**Игроманию**" за декабрь 2002 года) для **Serial ATA**. Если используется только два порта SATA, то возможна установка режимов RAID 0 или 1. Есть возможность одновременно использовать два порта **UltraATA 133**, что позволит установить массив RAID 0+1. Возможно также использование двух RAID-массивов, работающих независимо друг от друга. Если вы желаете задействовать все возможности по максимуму, то можете подключить до шести жестких дисков (два SATA и четыре UltraATA 133) в массивы или по отдельности.

Другой особенностью чипсета стала технология **AutoTuning** — аппаратный разгон. Если нагрузка на процессор превысит определенные пороги, эта технология автоматически повысит частоту HyperTransport. AutoTuning выполняет и защиту от аппаратных сбоев за счет использования встроенного датчика температуры.

### SiS755FX / SiS756

В компании SiS напряженно работают над новым чипсетом **756** для нового Athlon 64, который будет обладать поддержкой **PCI Express**. Однако на данный момент у компании есть только **SiS755FX** в паре с южным мостом **SiS964** (см. апрельский номер "**Игромании**"). В отличие от nForce3 у чипсета нет гигабитного Ethernet, и он поддерживает только шесть, а не восемь слотов USB 2.0. Впрочем, у него есть два порта Serial ATA, как и у последних чипсетов от nVidia и VIA.

MSI MS-7602E построена на базе чипсета VIA K8T800 Pro.

Не следует торопиться покупать материнскую плату на базе SiS755FX — лучше дождаться появления более нового южного моста **SiS965** с двумя дополнительными портами **SATA**, двумя слотами **PCI Express x1**, восемью портами **USB 2.0** и гигабитным контроллером **Ethernet**.

В то же время нам еще предстоит увидеть, насколько удачным станет северный мост SiS756 с поддержкой PCI-Express 1x и 16x.

### VIA K8T800 Pro

**K8T800 Pro** является удачным чипсетом от VIA. В паре с южным мостом **VT8237** он обеспечивает 8-канальный звук **VIA Vinyl**, гигабитный Ethernet, восемь портов USB 2.0 и два порта Serial ATA. Количество портов SATA можно увеличить до четырех благодаря ин-

| | |
|---|---|
| **Процессоры** | |
| Процессоры AMD (Socket 754) | Athlon 64 3400+ (2200 МГц 128/1024 кбайт) |
| Процессоры AMD (Socket 940) | Athlon 64 FX-53 (2400 МГц 128/1024 кбайт) |
| Процессоры AMD (Socket 939) | Athlon 64 FX-53 (2400 МГц 128/1024 кбайт) Athlon 64 3800+ (2400 МГц 128/512 кбайт)Athlon 64 3500+ (2200 МГц 128/512 кбайт) |
| **Память** | |
| AMD Athlon 64 (Socket 754) | 2 x 512 Мбайт — DDR400Corsair CMX512-3500C2 XMS3502 V1.1Задержки: CL 2,0-2-2-6Напряжение: 2.6 В |
| AMD Athlon 64 FX (Socket 940) | 2 x 512 Мбайт — DDR400 (200 МГц)Mushkin PC3200 ECC Registered High Performance |
| AMD Athlon 64, AMD Athlon 64 FX (Socket 939) | 2 x 512 Мбайт — DDR400 (200 МГц)Corsair CMX512-3500C2 XMS3502 V1.1 |
| **Материнские платы** | |
| Платформа AMD Athlon 64 (Socket 754) | Asus SK8V DeluxeЧипсет VIA K8T8003COM/Marvell 940 Gigabit Ethernet Controller |
| Платформа AMD Athlon 64 FX (Socket 940) | Asus SK8NЧипсет VIA K8T800Broadcom BCM5705 (3C940) Gigabit Ethernet Controller |
| Платформа AMD Athlon 64 FX (Socket 939) | MSI MS-7602EЧипсет VIA K8T800 ProRealtek RTL8169/8110 Gigabit Ethernet Controller |
| **Общее аппаратное обеспечение** | |
| Звуковая карта | Terratec Aureon 7.1 Space 96,00 кГц |
| Графическая карта | Asus A9800XT/TVD 256 Мбайт DDR SDRAM |
| Жесткие диски | Promise FastTrak S150 TX2plus2 x SATA Maxtor 6Y080M0 (Raid 0)80 Гбайт/ кэш 8 Мбайт/ 7200 об/мин |
| DVD/CD-ROM | MSI MS-8216 16x DVD |
| **Программное обеспечение** | |
| Драйвер чипсета nVidia | NVIDIA ForceWare 4.24 |
| Графический драйвер ATi | Catalyst 6.14.10.6444 |
| Драйвер чипсета VIA | VIA Hyperion 4in1 4.51 |
| DirectX | Версия: 9b |
| ОС | Windows XP Professional, Build 2600, Service Pack 1 |

терфейсу **VIA SATAlite.** Кроме того, чипсет поддерживает базовые режимы **RAID** (режимы 0 и 1 сегодня встречаются уже повсеместно), включая RAID 0+1.

Версия Pro, определенно, станет лучшим выбором по сравнению с обычным K8T800, поскольку этот чипсет поддерживает не только **HyperTransport** на частоте **1** ГГц, но и асинхронную работу шин **AGP** и **PCI** (для любителей разгона).

K8T800 Pro состоит из северного и южного мостов. Первые платы на K8T800 Pro будут оснащаться старым южным мостом VT8237, а уже в начале осени мы увидим на них новый южный мост **VT8251**.

Новый южный мост VT8251 будет поддерживать четыре канала Serial ATA вместо двух (у VT8237), что позволит организовывать массивы RAID 0+1. Останется поддержка **ATAPI**-устройств (CD/DVD-приводы и т.д.), а два канала UltraATA/133 останутся на своем месте.

У VT8251 появится поддержка аудиоинтерфейса VIA Vinyl Audio. Производитель системной платы сможет по своему выбору установить недорогой кодек **AC'97 (2.1)**, полноценный аудиочип **VIA Envy 24PT** либо **Intel Azalia**, известный также под названием **High Definition Audio**, в материнскую плату. Последние два решения позволяют воспроизводить восьмиканальный звук **Dolby Pro Logic IIx!**

В остальном все по-прежнему: мышь, клавиатура, 8 портов USB 2.0, кодек модема и сетевой контроллер 100 Мбит/с. К новым функциям следует отнести интерфейс для гигабитного Ethernet-чипа от VIA и два порта PCIE x1 (по 250 Мбайт/с на порт). Увеличение числа портов PCIE вряд ли можно считать преимуществом, поскольку в таком случае производительность будет упираться в пропускную способность интерфейса V-Map между северным и южным мостами, которая составляет всего 533 Мбайт/с.

Теперь поговорим о будущих планах VIA — о чипсете **K8T890**. Он выйдет на рынок только осенью. Его отличительные черты — поддержка PCI Express x16 для графики и четырех слотов PCI Express x1. Кроме того, инженеры VIA планируют внедрить поддержку **AGP 8x** и **PCIE 16x** одновременно! Этот станет немаловажным аргументом в пользу чипсета.

## Тестовая конфигурация и результаты тестов

В нашем тестировании приняли участие самые разные процессоры от **AMD**, включая модели под **Socket 754, 940** и новый **939**. Новую платформу мы тестировали на системной плате **MSI MS-7602E**, которая построена на чипсете **VIA K8T800 Pro**.

Собственно результаты вы можете видеть в таблице. Новая платформа зарекомендовала себя очень хорошо. Обновленный **Athlon 64 FX-53** для **Socket 939** показал очень высокую производительность и во всех тестах, кроме одного, обогнал более старую версию для Socket 940.

Стоит отметить и **Athlon 64 3800+**. Несмотря на то, что у него объем кэша второго уровня в два раза меньше, чем FX-53, он практически не уступает старшим собратьям, а Athlon 64 FX-53 (Socket 940) он смог обогнать практически во всех тестах.

## Заключение

Новые процессоры Athlon смогли показать превосходную скорость, но и цена у них не менее достойная. Если же сравнивать результаты тестов Athlon 64 3800+ и FX-53, то стоит сказать, что преимущество последнего не столь ощутимо. Оптимальным выбором будет все же первый процессор. По производительности он хоть и проигрывает, но не так сильно, чтобы переплачивать лишние 80 долларов.

На данный момент пользы от возможности работать с 64-битными приложениями и играми, увы, нет, но у процессоров серии Athlon 64 и FX есть другие интересные технологии, такие как Cool & Quiet и NX.

В итоге мы получили новую, перспективную и мощную платформу от AMD. Единственный ее недостаток — цена. Далеко не все захотят потратить больше $500 только на процессор. Остается лишь ждать и надеяться на появление дешевых процессоров для Socket 939...

**Результаты тестирования**

| | Athlon 64 3400+ (Socket 754) | Athlon 64 3500+ (Socket 939) | Athlon 64 3800+ (Socket 939) | Athlon 64 FX-53 (Socket 940) | Athlon 64 FX-53 (Socket 939) |
|---|---|---|---|---|---|
| PC Mark 2004 — CPU | 4132 | 4155 | 4494 | **4536** | 4527 |
| PC Mark 2004 — Memory | 3812 | 5360 | 5541 | 5634 | **5642** |
| WinRAR 3.30 | 221 | 215 | 205 | 219 | **200** |
| AquaMark3 (fps) | 105,69 | 110,68 | 117,67 | 115,99 | **119,87** |
| Unreal Tournament 2004 (1024x768) | 147,11 | 148,71 | 160,98 | 157,13 | **167,68** |
| Far Cry (1024x768, low) | 220,83 | 228,35 | 251,62 | 240,75 | **261,83** |

# С ПЕСНЕЙ ПО ЖИЗНИ

## Обзор mp3-плееров с флэш-памятью

Николай Фролов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Лето, пляж, хорошее настроение — что еще надо для полного счастья? Конечно — музыка! В нашей статье мы проведем обзор mp3-плееров с флэш-памятью от самых разных производителей. Главное преимущество таких плееров — размер. Их можно спокойно повесить на шнурок, положить в карман рубашки или джинсов и пойти покататься на роликах или велосипеде.

Объем памяти флэш-плееров уже достиг отметки 1 гигабайт. Теперь на плеер можно записать столько музыки, что репертуар не надоест долго. Но даже если это случится, включите радио. Почти все современные модели плееров оснащены FM-приемником.

Представляем участников тестирования: **Creative Rhomba, Creative MuVo Slim, Samsung Yepp YP-55V, Rover Media Aria DP-100 FM, iRiver iFP-790** и **iFP-1090, Nobby Digital V@MP** и **Beatsoundns EMP-100.**

### Creative Labs Rhomba

Новинок от компании **Creative Labs** у нас сразу две, а начнем мы с **Rhomba**. В нашу тестовую лабораторию попал плеер с объемом памяти **256** Мбайт, также существует версия на **128** Мбайт. В небольшой коробке с плеером лежат **наушники, стильный шнурок, USB-кабель, руководство пользователя** и **диск** с **ПО.**




Большой экран, удобное меню и невысокая цена делают этот плеер хорошей покупкой.

MuVo Slim — оригинальный дизайн, но слишком маленький экран.

Расстроило поначалу то, что для работы с плеером на компьютер требуется установить программное обеспечение (к слову сказать, такое встречается довольно часто). Для закачки музыки используется USB версии **1.1.** Как всегда, софт от Creative оказался на высоте, файловый менеджер очень удобен в работе и обладает массой функций. Один из главных плюсов плеера Rhomba — использование встроенного аккумулятора, зарядка которого идет через USB-шину. Его ресурсов спокойно хватает на **10-12** часов непрерывной работы.

Корпус плеера выполнен из ударопрочной пластмассы. Кнопки размещены вполне удачно, хотя регулятор громкости установлен слишком близко к разъему с наушниками. Управлять плеером удобно даже одной рукой. Порадовал и трехстрочный дисплей с голубой подсветкой. Для большего удобства есть возможность регулировки контрастности. Шрифт крупный и легко читается, русские названия исполнителей и песен отображаются вполне корректно.

Rhomba поддерживает два формата файлов — **mp3** и **wma**. Для лучшего звучания можно воспользоваться эквалайзером с несколькими режимами.

В плеер встроено радио с диапазоном **88,0—108,0** МГц и возможностью запоминать частоты радиостанций, а также диктофон с тремя режимами записи. Максимальная продолжительность записи составляет **16** часов (при условии, что в памяти плеера нет никаких других файлов).

Новинка от Creative обладает вполне стандартными характеристиками. Особо стоит отметить удобное меню плеера и софт в комплекте. Жаль только, что для работы с Rhomba нужно обязательно устанавливать драйвера и нет версии плеера с большим объемом памяти.

### Creative Labs MuVo Slim

Вторым участником тестов от этой компании стал оригинальный плеер **MuVo Slim** со встроенной памятью объемом **256** Мбайт, также существует версия с флэш-памятью на **128** Мбайт. В комплект поставки входят **стереонаушники, стильный чехол, литий-ионный аккумулятор, USB-кабель, инструкция** и **установочный диск с софтом**.

На какие только ухищрения не идут производители mp3-плееров, чтобы привлечь внимание покупателей. MuVo Slim по своим габаритам полностью соответствует размеру **кредитной карточки** (55x85 мм), кроме толщины — она составляет 7 мм. Плеер легко умещается в кармане рубашки или в сумке. Как уже говорилось ранее, устройство поставляется с элегантным чехлом черного цвета. Жаль только, у него нет клипсы для крепления на ремень.

Новый MuVo питается от аккумулятора, только на этот раз он съемный, так что вы сможете купить дополнительную батарею. Его ресурсов хватает на 17 часов беспрерыв-

ного воспроизведения mp3/wma-файлов. Подзарядка осуществляется через USB-шину, как, впрочем, и передача данных. В отличие от большинства плееров он поддерживает более новую версию USB (2.0) и не требует установки драйверов (это касается только компьютеров, где установлена **Windows XP/2000**).

К сожалению, экран плеера очень маленький, что не очень удобно. Меню, в целом, проработано хорошо — в нем вы найдете пятиполосный эквалайзер с четырьмя режимами работы (**Jazz, Rock, Pop** и **Classic**) и одним настраиваемым. В MuVo Slim также нашлось место **FM**-тюнеру с памятью на **32** станции и встроенному диктофону. Качество воспроизведения аудио было на высоте, даже при максимальной громкости не было слышно никакого хрипа.

Большой плюс MuVo Slim — его дизайн. Он не просто оригинальный, но и практичный. Еще одна особенность плеера — возможность менять аккумулятор.

## Samsung Yepp YP-55V

Компания **Samsung Electronics** выпустила серию плееров **Yepp YP-55** со встроенной флэш-памятью объемом **82 Мбайт (YP-55X)**, **128 Мбайт (YP-55H)** и **256 Мбайт (YP-55V)**. К нам попала последняя модель. В коробке помимо плеера лежат серебристый **шнурок**, **USB-кабель**, **чехол**, **наушники**, **USB-переходник**, **инструкция** и **диск с программами.**

С компьютером плеер обменивается по шине **USB 1.1** с максимальной скоростью **4** Мбит/с. Для копирования файлов в YP-55V можно обойтись и без установки драйверов. Но для удобства лучше поставить **Yepp Explorer**, которое показывает информацию о количестве уже записанных mp3-файлов в памяти плеера, их размер и сколько свободного места осталось. YP-55V может воспроизводить аудиоформаты **wma** и **mp3**, а в меню вы найдете много различных настроек эквалайзера: восемь предустановленных и одну пользовательскую. Особенно стоит отметить поддержку технологии **WOW** от **SRS Labs**. Она позволяет расширить динамический диапазон и сделать звук объемным и более реалистичным даже в обычных наушниках.

**Yepp обладает интересными функциями, но управление сделано не очень удобно.**

Размер плеера достаточно компактный — **26x81x26** мм, вес без батареи — **45** г. Питается YP-55V от одной батарейки типа **AAA** на 1,5 В. Примерное время работы — **15** ч. Плеер настолько компактный, что положить его можно куда угодно.

Как в большинстве mp3-плееров, в YP-55V есть функция диктофона и FM-радио (**88,0-108,0** МГц) с памятью на **20** станций и автопоиском. Запись с обоих источников кодируется в реальном времени в mp3-формат.

А теперь подведем итоги. Благодаря расширенному эквалайзеру и технологии WOW этот плеер выгодно отличается от своих собратьев по качеству звука. Жаль, что в плеере нет аккумулятора. Из недостатков еще отметим не очень удобное управление и маленький экран.

## Rover Media Aria DP-100 FM

Очередная новинка от компании **Rover Media** — плеер **Aria DP-100 FM**. Главная его особенность — возможность расширения памяти. В нем есть разъем для **SmartMedia**-карты! Сам плеер упакован в очень компактную коробку, в которой лежат качественные **наушники, сумочка, шнурок, USB-кабель, батарейка (AAA), диск с драйверами** и **инструкция по эксплуатации.**

**В DP-100 FM вы можете установить SmartMedia-карту.**

При подключении плеера к компьютеру установка драйверов не потребовалась. Но для удобства лучше поставить софт, который записан на диске. К тому же ПО обладает одной интересной функцией. Программа может озвучивать текст! Например, вводим в компьютер текст на английском языке, а программа создает по нему mp3-файл, который записывает сразу в память плеера и читает вам его вслух. Читать программа умеет тремя разными способами — побуквенно, отдельными словами или предложениями. Но здесь есть один минус: программа работает только с английским, испанским и китайским языками.

Aria DP-100 FM выглядит довольно оригинально, хотя и необычно. Единственный обнаруженный минус — слишком маленький экран (этой проблемой страдают, увы, многие плееры).

Существуют варианты плееров с объемом памяти на **128**, **256** и **512** Мбайт, а за счет встроенного разъема SmartMedia вы сможете расширить объем памяти. Приятно порадовало звучание наушников. Плеер поддерживает все те же **mp3/wma**-файлы и обладает эквалайзером с пятью режимами. Не забыто **FM**-радио (**88,0-108,0** МГц) и **диктофон**. Он позволяет вести запись не только через микрофон, но и записывать радиопередачи.

К плюсам DP-100 FM можно отнести хорошую эргономику, неплохую комплектацию и высокое качество звука. К минусам — сверхмалый ЖК-дисплей и отсутствие настройки режимов записи.

## Beatsoundns EMP-100

Корейская компания **Digital Direction Electronics Co., Ltd (DDEC)** недавно выпустила плеер **Beatsoundns EMP-100** с встроенным аккумулятором. Вместе с EMP-100 в комплект входят **наушники**, **шнурок**, **USB-кабель** и **переходник**, **инструкция** и **диск с ПО**. Наушники в комплекте оказались довольно неплохими. Существует четыре версии плеера: с объемом памяти **128** Мбайт **(черный)**, **256** Мбайт **(белый)**, **512** Мбайт **(серебристый)** и **1024** Мбайт **(коричневый)**.

Для записи файлов с компьютера необязательно использовать драйвера, **Windows** видит плеер как обыкновенное сменное устройство. Однако в случае с EMP-100 следует похвалить программистов за тот софт, который находится на диске. Например, программа **Edit Logo** позволяет редактировать логотип и создавать анимированную заставку для плеера. А с помощью **Download Fontfile** можно загружать новые шрифты. Плеер подключается к компьютеру по **USB 1.1**. Подзарядка происходит также через

Игро Мания Железный цех ДА! Выбор редакции

**EMP-100 — сочетание миниатюрного дизайна и максимальной функциональности.**

подключение к USB.

Из всех представленных в обзоре моделей — EMP-100 является самой миниатюрной. Пластиковый корпус не намного больше стандартной зажигалки, разве что чуть толще. Вес плеера всего **33** грамма. На его лицевой панели размещен достаточно большой **ЖК**-экран с ярко-голубой подсветкой и джойстик управления. Остальные управляющие клавиши вынесены на боковую сторону. Контрастность экрана можно настраивать, что весьма полезно в ясную солнечную погоду.

Отличительной особенностью аппарата является поддержка не только **mp3/wma**-форматов, но и **ASF**. В EMP-100, как и в плеере Samsung, используется технология **WOW** от **SRS Labs**. Не обошлось без **FM**-радио **(87,5—108 МГц)** и **диктофона**.

Beatsounds EMP-100 — это удобный плеер с поддержкой технологии WOW и достаточно большим экраном, а также встроенным аккумулятором на 10-12 часов.

Всем плеер хорош, да только радио подкачало.

## Nobby Digital V@MP

Следующим у нас идет плеер от компании **Nobby Digital — V@MP** с объемом памяти **256** Мбайт. Главная фишка плеера — стильный дизайн и довольно большой экран с голубой подсветкой. Внешне V@MP напоминает газовый баллончик для сифона, к счастью, на этом их сходство заканчивается. Его габариты: диаметр — 29,5 мм, длина — 99,5 мм, вес — всего 30 гр. В комплектацию плеера входит **батарейка** типа **AAA**, **сумочка**, **USB-кабель**, **наушники**, **инструкция** и **диск с программным обеспечением.**

Еще одной особенностью V@MP стал USB-разъем, который скрыт под отвинчивающейся крышкой. Так что забудьте про USB-кабель, он больше вам не понадобится. Но если по каким-то причинам невозможно подключить плеер к ПК напрямую, всегда можно воспользоваться USB-кабелем, который входит в комплект поставки.

V@MP — дизайн не имеет ничего общего с вампирами.

В Windows плеер определился как обычный дисковой накопитель, так что в работе с ним можно обойтись без дополнительного ПО и драйверов. Поддерживает V@MP только USB 1.1.

Сам плеер удобно лежит в руке. Управлять им очень просто, все манипуляции производятся с помощью двух рычажков. Меню хорошо отлажено, и в нем уж точно не заблудишься.

Характеристики самого плеера вполне стандартные — поддержка форматов **mp3** и **wma**, радиоприемник (88,0-108,0 МГц), встроенный **диктофон** и возможность записи радиопередач. Кроме этого, в меню вы найдете пять установок эквалайзера.

Nobby Digital V@MP хотя и не обладает какими-то выдающимися характеристиками, тем не менее — дизайн, размер экрана и меню сочетаются в нем крайне удачно. Жаль, что нет модификаций плеера с большим объемом памяти.

## iRiver iFP-790

Последними у нас на очереди остались два плеера от компании **iRiver**. И начнем мы с **iFP-790** на **256** Мбайт. Существуют также версии с объемом **128** Мбайт (**iFP-780**), **512** Мбайт (**iFP-795**) и **1024** Мбайт (**iFP-799**). Укомплектован плеер по полной программе: **наушники от Sennheiser, инструкция, диск с программным обеспечением, батарейка AA, защитный чехол** и **повязка на руку, шнурок** и **USB-кабель**.

Для работы с плеером нужно обязательно поставить драйвера и софт. Файловый менеджер прост и удобен в эксплуатации, но никаких уникальных особенностей в нем нет, все стандартно.

Порадовало то, что iFP-790 поддерживает шину **USB 2.0** (iFP-780 работает только с **USB 1.1**). Управление плеером осуществляется с помощью джойстика и трех кнопок. Размещены они удачно. Другая особенность серии iFP-7xx — наличие **параллельного аудиовыхода** и длительное время работы от одной батарейки (до 40 часов непрерывного воспроизведения).

Кроме **FM**-тюнера с возможностью запоминания радиостанций и **диктофона**, в плеере есть **таймер** с будильником и возможностью записи радиопередач, даже когда плеер выключен. К сожалению, качество радиоприема оказалось не очень стабильным. Однако у iFP-790 есть другие козыри: функция **Sound Activity Detector** (**SAD**) и **Auto Gain Control** (**AGC**). SAD позволят экономить память, автоматически отключая плеер во время записи, если наступает тишина. Функция AGC оптимизирует качество записи диктофона.

Мощность выходного сигнал довольно высокая — 18 МВт. А режимы эквалайзера **Xtreme EQ** и **3D Sound**, разработанные iRiver совместно с **Phillips**, сделают звук еще более плотным и качественным. Кроме стандартных форматов **mp3** и **wma**, плеер поддерживает еще **asf** и **ogg**.

iFP-790 от компании iRiver действительно обладает рядом уникальных особенностей. Линейный выход, будильник, качественно проработанный дизайн делают этот плеер достойной покупкой. Но есть и небольшая ложка дегтя: iFP-790 не работает с ПК без драйверов и качество радиоприема оказалось не таким хорошим, как хотелось.

## iRiver iFP-1090

Цветной экран и фотокамера уже стали обязательным атрибутом для современного **сотового телефона** и **КПК**. Инженеры iRiver решили не отставать от веяний моды и выпустили серию mp3-плееров **iFP-1000** (**iFP-1090 — 256** Мбайт, **iFP-1095 — 512** Мбайт) с цветным ЖК-дисплеем и встроенной камерой. Вместе с плеером **iFP-1090** в коробке лежат все те же **наушники Sennheiser**, **шнурок**, **чехол и повязка на руку**, **установочный диск**, **адаптер питания**, **кабель USB 1.1**, **руководство пользователя**.

iFP-1090 обладает необычным дизайном, цветным **1,2**-дюймовым экраном на **262** тыс. цветов и поворотной камерой **Prism Eye** с максимальным разрешением **640x480** и **трехкратным зумом**. Конечно, качество снимков нельзя сравнивать с цифровыми фотоаппаратами, но оно вполне соответствует такому классу устройств (КПК и мобильники с камерой). Любую фотографию вы можете поставить на экран загрузки, а также организовать в плеере небольшой фотоальбом.

Размеры iFP-1090 составляют 91x34x31 мм, а вес — 63 грамма, включая аккумулятор. В плеере используется внешняя литий-ионная батарея. Время работы в режиме воспроизведения — 35 часов. Заряжать аккумулятор можно через USB-порт или подключив адаптер к розетке. Как и в случае с iFP-790, для загрузки файлов с компьютера потребуются установка драйверов.

Цветное графическое меню делает интерфейс еще более наглядным и простым в об-

| Модель | Creative Labs Rhomba | Creative Labs MuVo Slim | Samsung Yepp YP-55V | Rover Media Aria DP-100 FM | Beatsoundns EMP-100 | Nobby Digital V@MP | iRiver iFP-790 | iRiver iFP-1090 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Комплект поставки | Наушники, шнурок, USB-кабель, инструкция, диск с ПО | Наушники, чехол, литий-ионный аккумулятор, USB-кабель, инструкция и диск с ПО | Наушники, чехол, шнурок, USB-кабель, USB-переходник, инструкция, диск с ПО | Наушники, сумочка, шнурок, батарейка (AAA), USB-кабель, инструкция и диск с ПО | Наушники, шнурок, USB-кабель и переходник, инструкция и диск с ПО | Наушники, сумочка, шнурок, USB-кабель, инструкция и диск с ПО | Наушники, шнурок, чехол и повязка на руку, USB-кабель, батарейка (AA), инструкция и диск с ПО | Наушники, шнурок, чехол и повязка на руку, USB-кабель, адаптер питания, инструкция и диск с ПО |
| Встроенная память (Мбайт) | 128/256 | 128/256 | 82/128/256 | 128/256/512 | 128/256/512/1024 | 256 | 128/256/512/1024 | 256/512 |
| Возможность расширения памяти | нет | нет | нет | есть (SmartMedia) | нет | нет | нет | нет |
| Поддержка файлов | MP3/WMA | MP3/WMA | MP3/WMA | MP3/WMA | MP3/WMA/ASF | MP3/WMA | MP3/WMA/ASF/OGG | MP3/WMA/ASF/OGG |
| FM-тюнер | есть | есть | есть | есть | есть | есть | есть | есть |
| Диктофон | есть | есть | есть | есть | есть | есть | есть | есть |
| Версия USB | 1.1 | 2.0 | 1.1 | 1.1 | | 1.1 | 2.0 | 1.1 |
| Питание | Встроенный аккумулятор | Аккумулятор | Батарейка AAA | Батарейка AAA | Встроенный аккумулятор | Батарейка AAA | Батарейка AA | Аккумулятор |
| Габариты | 80x45x17,5 | 55x85x7 | 26x81x26 | 75x30x13,8 | 30x89x16 | 29,5x99,5 | 87,1x32x26 | 91,1x34x31 |
| Вес | 51 | 46 | 45 | 29 | 27 | 30 | 35 | 63 |
| Цена | 140 (256 Мбайт) | 184,5 (256 Мбайт) | 148 (256 Мбайт) | 108,90 (128 Мбайт) | 145/182/272/423 | 136 | 128/186/266/360 | 269/354 |

ращении. К поддержке звуковых форматов **mp3**, **wma**, **asf** и **ogg** добавилась еще и поддержка графических файлов **jpg**.

Стоит также отметить встроенные часы с будильником и таймером, благодаря чему запись радиотрансляций можно вести по расписанию. Плюс к этому — модель оснащена встроенным микрофоном, все той же технологией **SAD**, **AGC** и эквалайзером (**Xtreme EQ** и **3D Sound**).

Плеер всем хорош. Функций и возможностей в нем море, да и качество радиоприема на высоте. Но остался один маленький недостаток — для работы с плеером обязательно нужно установить драйвер. Плеер iRiver iFP-1090 — лучший выбор, но за дополнительные функции (цветной экран и камера) придется заплатить и довольно много.

МАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

**Настоящий цифровой комбайн: mp3-плеер, радиоприемник, диктофон и цифровой фотоаппарат в одном флаконе!**

## Заключение

Подошло к концу наше тестирование, и настало время подводить итоги. Порадовало, что все плееры, которые попали в нашу лабораторию, обладают FM-приемником и диктофоном, а также поддерживают как минимум два формата файлов — mp3 и wma.

Оба плеера от Creative Labs заслуживают внимания. Rhomba внешне выглядит, может, и не так оригинально, зато стоит недорого и обладает всеми необходимыми функциями. MuVo Slim интересен, прежде всего, своим дизайном. Но за все необходимо платить. При схожих функциях он стоит на 40 долларов дороже, чем Rhomba.

Плеер Yepp YP-55V от Samsung обладает целым рядом интересных функций, но он не столь удобен в использовании, хотя цена у него довольно скромная, а технология WOW обязательно привлечет меломанов. С другой стороны, этой же особенностью обладает и другая новинка — Beatsounds EMP-100. Цена находится на уровне Creative MuVo Slim, однако за эти деньги вы получите компактный дизайн и большое экранное меню.

Nobby Digital V@MP отличился своим стильным дизайном, большим экраном и хорошо проработанным меню. И при всем при этом — он относительно недорого стоит.

Российская компания Rover представила единственную модель плеера, в которой есть разъем для дополнительной памяти стандарта SmartMedia, — Aria DP-100 FM. В нем порадовала комплектация и мощный качественный звук, правда — экран слишком маленький.

Плееры iFP-790 и iFP-1090 от iRiver стоят особняком. Первый из них обладает всеми стандартными функциями и рядом эксклюзивных, таких как будильник, SAD, ACG, режим эквалайзера Xtreme EQ и 3D Sound. Но у iFP-790 есть маленький недостаток — качество приема радио не очень стабильное. Зато iFP-1090 лишен этого недостатка и может предложить пользователю, кроме всего прочего, цветной графический экран и встроенную фотокамеру.

Однозначно посоветовать тот или иной плеер довольно сложно. Если вам не жалко денег, берите iFP-1090 (256 Мбайт) или iFP-1095 (512 Мбайт). Кому изыски вроде камеры и цветного экрана не нужны, присмотритесь к EMP-100 от Beatsounds или к Creative Labs MuVo Slim. Экономным пользователям предложим Rhomba от Creative или Nobby Digital V@MP.

Mp3-плееров в продаже великое множество, и в следующем номере мы обязательно вернемся к этой теме. Ну а пока наслаждайтесь летом и музыкой! ■

Благодарим компании за предоставление следующих MP3-плееров:
**Alion** (***www.alion.ru***) — Creative Labs MuVo Slim и Samsung Yepp YP-55V;
Восточно-Европейское представительство **Creative Labs** в Варшаве (***www.europe.creative.com***) — Creative Labs Rhomba;
**Digital Direction Electronics** (***www.d-pro.ru***) — Beatsounds EMP-100;
Интернет-магазин **"АльтТелеком"** (***www.alttelecom.ru***) — Nobby Digital V@MP;
**Rover** (***www.rovermedia.ru***) — Rover Media Aria DP-100 FM;
**IRR Moscow** (***www.iriverrussia.com***) — iRiver iFP-790, iFP-1090.



# Революция от Intel свершилась!

## Обзор новых чипсетов и процессоров

Дмитрий Чеканов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Недавно мы уже говорили о новой платформе **Intel**. И вот мы дождались этого момента — новые процессоры и чипсеты официально объявлены. Сегодня мы на практике оценим производительность и функциональность новой платформы, а также рассмотрим результаты тестов нового графического ядра.

### Действительно революция?

Компания Intel обновила разом три ключевых компонента в своей платформе: память **DDR SDRAM**, **AGP**-порт и **Socket 478**. Их место заняли память **DDR2 SDRAM**, шина **PCI Express** и **Socket 775**.

Все эти нововведения появились в новых чипсетах — **i915GV**, **i915G**, **i915P** и **i925X**.

Для новых системных плат вышло сразу десять процессоров:

- **Celeron D 320** (2,4 ГГц), **325** (2,53 ГГц), **330** (2,66 ГГц) и **335** (2,8 ГГц), работающие на FSB **533** МГц. Новые Celeron тоже стали производиться по **90-нм** техпроцессу. Однако кэш у них урезан до **256** кбайт и в них нет поддержки **Hyper-Threading**.

- **Pentium 4 520** (2,8 ГГц), **530** (3,0 ГГц), **540** (3,2 ГГц), **550** (3,4 ГГц) и **560** (3,6 ГГц). Все они базируются на 90-нм ядре **Prescott** с системной шиной **800** МГц, технологией Hyper-Threading, набором инструкций **SSE3** и кэшем 2-го уровня **1** Мбайт.

- **Pentium 4 Extreme Edition** с частотой 3,4 ГГц также будет представлен на новой платформе.



Обновленный Pentium 4 остался без ножек.

### Новый Socket LGA 775

Технология Socket LGA (**Land Grid Array**) пришла с рынка **High-End серверов**. Она позволяет использовать очень высокую плотность контактов на сокете, а также обеспечивает стабильные электрические и механические характеристики. Таким образом, ножки перешли с процессора на сокет.

Старайтесь не касаться нижней части процессора и ножек сокета. Устанавливать и снимать процессор надо под прямым углом.

Слева: Socket LGA 775. Справа: Socket 478. Изменения налицо.

### Чипсеты: i915GV, i915G, i915P и i925X

Серия i915 (**Grantsdale**) включает в себя три чипсета: i915G с интегрированным графическим ядром **Graphics Media Accelerator 900 (GMA 900)**, i915P с **PCI Express x16** для видеокарты и i915GV — дешевый чипсет с интегрированной графикой, но без возможности установки отдельной видеосистемы. Три новых чипсета призваны заменить линейку продуктов **i865**.

**Alderwood** теперь официально называется i925X и является приемником **i875P**. i925X — самый дорогой и производительный чипсет в новой линейке.

Как обычно, чипсеты разделены на два моста — северный мост **MCH** и южный мост **ICH**. Инженеры Intel разработали линейку чипсетов i9xx с нуля, чтобы обеспечить "родную" поддержку PCI Express. Предыдущая шина между двумя мостами была заменена новой, более производительной, — **Direct Media Interface (DMI)**. Ее интерфейс использует четыре линии PCIE и обеспечивает про-

Схема чипсета i915G.

**Информация о моделях и ценах**

| Процессор | Модельный номер | Частота ядра | Кэш L2 | Частота FSB | Цена |
|---|---|---|---|---|---|
| Celeron D | 320 | 2,4 ГГц | 256 кбайт | 133 МГц (533 МГц QDR) | 69 |
| Celeron D | 325 | 2,53 ГГц | 256 кбайт | 133 МГц (533 МГц QDR) | 79 |
| Celeron D | 330 | 2,66 ГГц | 256 кбайт | 133 МГц (533 МГц QDR) | 89 |
| Celeron D | 335 | 2,8 ГГц | 256 кбайт | 133 МГц (533 МГц QDR) | 117 |
| Pentium 4 | 520 | 2,8 ГГц | 1 Мбайт | 200 МГц (800 МГц QDR) | $ 178 |
| Pentium 4 | 530 | 3,0 ГГц | 1 Мбайт | 200 МГц (800 МГц QDR) | $ 218 |
| Pentium 4 | 540 | 3,2 ГГц | 1 Мбайт | 200 МГц (800 МГц QDR) | $ 278 |
| Pentium 4 | 550 | 3,4 ГГц | 1 Мбайт | 200 МГц (800 МГц QDR) | $ 417 |
| Pentium 4 | 560 | 3,6 ГГц | 1 Мбайт | 200 МГц (800 МГц QDR) | $ 637 |
| Pentium 4 | Extreme Edition | 3,4 ГГц | 512 кбайт L2, 2 Мбайт L3 | 200 МГц (800 МГц QDR) | $ 999 |

**Сравнительная характеристика новых чипсетов**

| | i925X | i915P | i915G | i915GV |
|---|---|---|---|---|
| Процессоры | Pentium 4 | Pentium 4, Celeron D | Pentium 4, Celeron D | Pentium 4, Celeron D |
| Частота FSB | 200 МГц | 200, 133 МГц | 200, 133 МГц | 200, 133 МГц |
| Hyper-Threading | Да | Да | Да | Да |
| Макс. объем памяти | 4 Гбайт | 4 Гбайт | 4 Гбайт | 4 Гбайт |
| Тип памяти | DDR2 400/533 | DDR400, DDR2 400/533 | DDR400, DDR2 400/533 | DDR400, DDR2 400/533 |
| Режимы памяти | Один или два канала | Один или два канала | Один или два канала | Один или два канала |
| Графика | PCI Express x16 | PCI Express x16 | PCI Express x16, GMA 900 | GMA 900 |
| PCI Express | 4 слота PCIE x1, 1 слот PCIE x16 | 4 слота PCIE x1, 1 слот PCIE x16 | 4 слота PCIE x1, 1 слот PCIE x16 | 4 слота PCIE x1 |
| Слоты PCI | 6 PCI 2.3 Bus Masters, 32 бита | 6 PCI 2.3 Bus Masters, 32 бита | 6 PCI 2.3 Bus Masters, 32 бита | 6 PCI 2.3 Bus Masters, 32 бита |
| Контроллер накопителей | 1 UltraATA/100, 4 SATA-150 | 1 UltraATA/100, 4 SATA-150 | 1 UltraATA/100, 4 SATA-150 | 1 UltraATA/100, 4 SATA-150 |
| Порты USB | 8 портов USB 2.0 | 8 портов USB 2.0 | 8 портов USB 2.0 | 8 портов USB 2.0 |
| Сетевой интерфейс | MAC 100 Мбит/с MACГигабит через PCIE | MAC 100 Мбит/с MACГигабит через PCIE | MAC 100 Мбит/с MACГигабит через PCIE | MAC 100 Мбит/с MACГигабит через PCIE |
| Поддержка звука | HD Audio (24 бита, 192 кГц), плюс AC97 2.3 | HD Audio (24 бита, 192 кГц), плюс AC97 2.3 | HD Audio (24 бита, 192 кГц), плюс AC97 2.3 | HD Audio (24 бита, 192 кГц), плюс AC97 2.3 |

Схема чипсета i915p.

пускную способность **1** Гбайт/с в каждом направлении.

Северный мост MCH отвечает за работу с видеокартой и памятью. AGP-порт заменен на PCIE x16, который обладает в четыре раза большей пропускной способностью. Второе изменение касается контролера памяти. Теперь он поддерживает DDR SDRAM и DDR2 **400/533**. К тому же, все новые чипсеты используют двухканальный доступ к памяти. Серия i915 может работать с DDR2 и/или DDR SDRAM, но установить одновременно два типа памяти и запустить систему невозможно. i925 поддерживает только DDR2.

Южный мост ICH6 обладает массой новых функций.

Южный мост ICH работает со всеми остальными интерфейсами. Существует четыре варианта нового южного моста. По умолчанию используется **ICH6**. Мост **ICH6R** добавляет функцию **RAID**, **ICH6W** содержит встроенный контроллер беспроводной сети, а **ICH6RW** совмещает в себе обе функции.

Все мосты серии ICH6 сильно отличаются от своих предшественников. Они, как и раньше, поддерживают **PCI**, **USB 2.0**, контроллеры накопителей и т.д. Но теперь в них появилась поддержка четырех линий **PCI Express x1**, системы звука **High Definition Audio** (**HDA**) и четырехканального контроллера **AHCI Serial ATA**.

### ГРАФИЧЕСКОЕ ЯДРО GRAPHICS MEDIA ACCELERATOR 900

С выпуском новых чипсетов появилось и новое графическое ядро Graphics Media Accelerator 900, которое стало приемником **Extreme Graphics II** (**EGII**). Оно будет использоваться в чипсетах i915G/i915GV.

Ядро получило улучшенную архитектуру, однако оно не поддерживает аппаратно все функции **DirectX 9**. GMA 900 умеет обрабатывать только пиксельные программы, а вершинные программы "ложатся на плечи" процессора. Сам чип использует четыре пиксель-

## Переходные мутанты

Если вы не торопитесь менять дорогую сердцу AGP-карту и модули памяти DDR400, то вашему вниманию предлагается ряд плат с Socket 775 на старых чипсетах i865/i875 (скажем, **SL-865PRO-775** от Soltek).

Soltek SL-865PRO-775: i865PE и Socket 775 мирно уживаются вместе.

вых чипсетах появилась еще одна любопытная технология — **RAID Migration Capability.** Допустим, в системе установлен один жесткий диск, но в ближайшее время вы собираетесь прикупить второй хард и перейти на RAID-массив 0 или 1. Раньше для этого пришлось бы полностью переустановить систему. Теперь же при установке Windows следует решить, желаете ли вы в будущем создавать массив, который будет работать с RAID-массивом, или будете использовать диск обычным образом. Если выберете первый вариант, то в любой момент можно будет организовать массив RAID 0 или 1. Единственное, что потребуется сделать — установить второй жесткий диск.

Недостаток системы, которая установлена с поддержкой функции RAID Migration Capability, заключается в том, что привод не будет виден на компьютерах, где не установлен контроллер ICH6R и драйвера Intel **Application Accelerator 4.0 RAID**.

Еще одной новинкой стала возможность устанавливать запасной (**spare**) привод. Он будет полезен для конфигураций RAID 1 и позволит автоматически перестроить массив, если один из приводов выйдет из строя.

...вых конвейера с поддержкой пиксельных программ **2.0** с **16**- и **32**-битной точностью вычислений. Полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации и вовсе нет.

Как и прежде, ядро отнимает достаточно много системной памяти под свои задачи. К счастью, в **BIOS** можно выставить максимальный объем графической памяти — **32** Мбайт. При запуске игр GMA 900 будет выделяться дополнительная память (объемом до **96** Мбайт). Однако использование системной памяти в качестве графической негативно сказывается на производительности, поскольку ее пропускная способность не так высока, как у выделенной памяти современных видеокарт. Хотя пропускная способность DDR2 533 составляет целых **8,6** Гбайт/с, следует учитывать, что она используется совместно с другими системными компонентами.

Для **DVI-выхода** Intel выпустила дочернюю карту **SVDO**, которую можно установить в слот PCIE x16.

| Тестовая конфигурация | |
|---|---|
| Процессоры Intel (Socket 775) | |
| Pentium 4 550 (3400 МГц, 1024 кбайт) | |
| Pentium 4 560 (3600 МГц, 1024 кбайт) | |
| Pentium 4 EE 3,40 ГГц (3400 МГц, 512/2048 кбайт) | |
| Процессоры Intel (Socket 478) | |
| Pentium 4 3,40 ГГц (3400 МГц 512 кбайт) | |
| Pentium 4 3,40E ГГц (3400 МГц 1024 кбайт) | |
| Pentium 4 EE 3,40 ГГц (3400 МГц 512/2048 кбайт) | |
| **Память** | |
| Intel Pentium 4 (Socket 775) | 2x512 Мбайт — DDR400 Corsair и 2x512 Мбайт — DDR2 533 Corsair |
| Intel Pentium 4 (Socket 478) | 4x256 Мбайт — DDR400 Corsair |
| **Материнские платы** | |
| Платформа Intel (Socket 775) | Gigabyte GA-8ANXP-D (Intel i925X) |
| | Gigabyte GA-8GPNXP Duo (Intel i915P) |
| Платформа Intel (Socket 478) | Asus P4C800-E Deluxe (Intel i875P) |
| Интегрированная графика Intel (Socket 478) | Gigabyte GA-8IG1000 Pro (Intel i865G) |
| **Общее аппаратное обеспечение** | |
| Звуковая карта | Terratec Aureon 7.1 Space |
| Графическая карта AGP | ASUS V9999 Ultra Deluxe 256 Мбайт (nVidia GeForce 6800 Ultra) |
| Графическая карта PCIE | Эталонная карта nVidia GeForce 6800 Ultra 256 Мбайт |
| Графические карты для сравнения с i915G | ATi Radeon 9200, 64 Мбайт (128-бит)nVidia GeForce FX 5200, 64 Мбайт, (64-бит)nVidia GeForce FX 5200, 128 Мбайт, (128-бит) |
| Жесткие диски (система Intel) | Intel FW82801ER, ICH6R2xSATA Maxtor MaXLine III 7B250S00 (RAID 0) 250 Гбайт |
| DVD/CD-ROM | MSI MS-8216D 16x |
| Блок питания | Antec True Control 550 Вт |
| **Програмное обеспечение** | |
| Чипсет Intel | Chipset Software Installation Utility 6.0.1.1002 и Application Accelerator 4.1.0.6325 |
| Драйвер GPU nVidia | Detonator 61.45 |
| Драйвер GPU ATi | Catalyst 4.6, PCIE Beta Driver |
| DirectX | 9.0b |
| ОС | Windows XP Professional (Build 2600), SP1 |

### INTEL I915P И I925X

i915P предназначен для рынка массовых систем и использует высокоскоростной порт PCIE x16 для видеокарты. Он мало в чем уступает флагманскому чипсету i925X, хотя материнские платы на его основе будут стоить дешевле.

Сам же i925X предназначен, в первую очередь, для процессоров с частотой системной шины 800 МГц — все Pentium 4 и P4 Extreme Edition. Данный чипсет использует эксклюзивную функцию **Enhanced Memory Pipelining** для увеличения производительности памяти в двухканальном режиме. Но на практике прирост оказывается не столь большим.

### Технология Intel Flex Memory

Раньше для двухканального режима работы памяти приходилось устанавливать на каждый канал модули одинаковой емкости. Теперь появилась технология, которая позволяет обойти это ограничение.

| Результаты тестов технологии Flex Memory | 2 x 512 Мбайт (2 канал) | 512 + (2x256) Мбайт (2 канал) | 2 x 512 Мбайт (одноканальный режим) |
|---|---|---|---|
| UT 2004 | 57,2 | 56,1 | 55,0 |
| PC Mark 2004 (memory bench) | 5609 | 5494 | 4850 |

С появлением Flex Memory стало возможным устанавливать модули памяти с разными объемами памяти — лишь бы суммарный объем каждого канала был равным. То есть вы можете установить на первый канал модуль на **512** Мбайт, а на второй — два по **256** Мбайт. Правда, это негативно скажется на производительности.

### SERIAL ATA И RAID

Контроллер Serial ATA был также переработан. Если в южных мостах серии ICH5/ICH5R использовался отдельный простой контроллер, то теперь компания обновила его до класса AHCI (Advanced Host Controller Interface). Теперь чипсеты серии i9xx получили четыре SATA-порта. В результате Windows опознает контроллер как RAID-устройство. Все порты работают с максимальной скоростью **150** Мбайт/с. Кроме этого, теперь они поддерживают ATAPI-устройства — оптические приводы с интерфейсом SATA.

Но есть одна проблема, связанная с SATA-контроллером. Если Windows была установлена с использованием ICH5 RAID, она не будет работать с новым чипсетом из-за проблем с драйверами.

Что касается поддержки RAID, то и здесь произошли некоторые изменения. Как и раньше, для ускорения дисковой системы вы можете установить массив RAID 0, для большей надежности зеркалирование — RAID 1. Но в но-

Схема чипсета i925X.

### MATRIX RAID

**Matrix RAID** является одной из самых интересных особенностей новой подсистемы накопителей, поскольку она позволяет совместить скорость массива RAID 0 с надежностью RAID 1. Но при использовании всего двух приводов!

Раздел RAID 0 можно использовать для операционной системы, игр, приложений и файла подкачки, а раздел RAID 1 — для документов, фотографий и других важных файлов. Если один из жестких дисков выйдет из строя, то весь раздел RAID 0 будет разрушен, а все документы на RAID 1 сохранятся.

### ОЧЕРЕДЬ КОМАНД NCQ

Южные мосты поддерживают еще одну новую технологию — очередь команд **NCQ (Native Command Queuing)**. Ее секрет прост: если контроллер, драйвер и привод поддерживают очередь команд, то последний может изменять порядок входящих команд таким образом, чтобы уменьшить задержки, связанные с вращением пластин. Это позволяет повысить скорость и эффективность работы дисковой подсистемы. Ведь только привод знает, где находятся секторы с нужной информацией, и только он может найти оптимальный путь для их считывания.

Отметим, что привод тоже должен поддерживать NCQ. В продаже уже есть подобные жесткие диски — **Maxtor MaXLine III** и **Seagate Barracuda 7200.8**.

### ВСТРОЕННАЯ БЕСПРОВОДНАЯ СЕТЬ

Intel активно интегрирует беспроводные технологии в свои продукты. Чипсеты i915/i925X обеспечат пользователей не только встроенными клиентами **Wi-Fi**, но и возможностью программной организации точки доступа. Программистам Intel также удалось упростить настройку беспроводной аутентификации и шифрования.

Единственное, что нужно помнить, — дизайн Intel требует использование PCI-модуля **WLAN**, который появится в продаже только в третьем квартале этого года.

### HIGH DEFINITION AUDIO

И последняя особенность чипсетов нового поколения — звуковая система High Definition Audio (HDA). Уже несколько лет на рынке встроенного звука властвует стандарт **AC'97**, который претерпел за это время минимальные изменения и успел морально устареть.

Технически HDA от Intel на голову опережает AC'97. Она поддерживает **24**-разрядный/**192**-кГц **7.1**-канальный звук и **Dolby Digital**. Кроме этого HDA использует многопоточность (маршрутизацию звука с нескольких источников на различные устройства воспроизведения), поддержку массива микрофонов и автоматическую конфигурацию звуковых портов.

## Тесты встроенного графического ядра

**Результаты тестов встроенного графического ядра**

| | AquaMark 3 (1024x768) | UT 2004 (1024x768) | Far Cry (800x600 — среднее качество) |
|---|---|---|---|
| Radeon 9200 64 Мбайт, 128 бит | 12699 | 39,6 | 39 |
| GeForce FX 5200 128 Мбайт, 128 бит | 9045 | 34,7 | 40 |
| GeForce FX 5200 64 Мбайт, 64 бита | 8030 | 26,4 | 31 |
| Intel i915G | 9865 | 23,9 | 31 |
| Intel i865G | 3933 | 9,5 | - |

Чтобы оценить 3D-производительность ядра GMA 900, мы решили сравнить новое интегрированное решение Intel с предшественником — EGII (i865G), а также с рядом карт начального уровня: **nVidia GeForce FX 5200 64** Мбайт (**64** бита), **GeForce FX 5200 128** Мбайт (**128** бит) **и ATI Radeon 9200 64** Мбайт (**128** бит).

Тестовый пакет **Aquamark 3** не позволяет выставлять версию DirectX, так что сравнение получается честным. Графическое ядро i915G здесь уверенно обошло FX 5200, уступив лишь Radeon 9200.

**Unreal Tournament 2004** мы тестировали с максимальной детализацией. 128-битные карты обеспечивают ощутимый прирост производительности. Но в любом случае GMA 900 показало куда лучшие результаты, нежели предшественник — i865G.

Последняя игра, где мы тестировали GMA 900 и компанию, — **Far Cry** в разрешении **800x600** при средних настройках качества. На i865G игра не запустилась, так как она требует поддержки DX9. В свою очередь, i915G показало себя неплохо, но во время игры на экране были некоторые ошибки при рендеринге (возможно, эта проблема будет решена в новых драйверах).

GMA 900 показало не такие плохие результаты, но этого все равно мало для того, чтобы комфортно играть в современные игры.

## Будущее за Socket 775

На новую платформу Intel можно взглянуть под тремя разными ракурсами: с точки зрения производительности, функциональности и перспектив. На данный момент мы не будем касаться цен, поскольку в самом начале все компоненты будут стоить очень дорого. Уже через месяц цены, скорее всего, сильно упадут. Остается только ждать.

## Intel блокирует разгон

Intel уже давно борется с разгоном своих процессоров. Все началось с того, когда инженеры заблокировали множитель. После этого единственным способом увеличения частоты был разгон системной шины. Для новой платформы подобная возможность особенно актуальна, поскольку тогда можно было бы устанавливать будущие процессоры с FSB 1066 МГц и DDR2 667. На этот раз появилось новое препятствие — теперь будет проверяться частота процессора. Если она на **10%** превышает стандартную, система не запустится.

Впрочем, две компании (**Asus** и **Gigabyte**) уже увеличили этот порог до **15-20%**.

Количество новых функций и технологий, которые появились в новых чипсетах, просто поражает. Intel выпустила действительно революционную линейку чипсетов, в которой появились такие нововведения, как High Definition Audio, Wireless Connect Technology, Matrix RAID, NCQ и т.д.

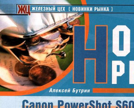
Да, в новой архитектуре были воплощены все передовые технологии, но они сегодня не дают значительного прироста производительности. Все, возможно, изменится, когда появятся чипсеты с поддержкой памяти DDR2 **667** и FSB **1066** МГц, а также новый степпинг Prescott.

Новые технологии от Intel пришли надолго. И если вы собираетесь покупать новый компьютер, то лучше присмотреться именно к поколению Socket 775.

Настройки HDA в Windows.

**Результаты тестирования**

| | Pentium 4 3,40 ГГц (Socket 478) | Pentium 4 3,40E ГГц (Socket 478) | Pentium 4 EE 3,40 ГГц (Socket 478) | Pentium 4 550 (3,40 ГГц, Socket 775, DDR2) | Pentium 4 560 (3,60 ГГц, Socket 775) | Pentium 4 560 (3,60 ГГц, Socket 775, DDR2) | Pentium 4 EE 3,40 ГГц (Socket 775) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC Mark 2004 — CPU | 5260 | 5173 | 5248 | 5288 | 5587 | **5620** | 5262 |
| PC Mark 2004 — Memory | 5073 | 5396 | 5550 | 5555 | 5453 | **5674** | 5579 |
| WinRAR 3.30 (сек) | 4:33 | 4:15 | **4:12** | 4:19 | 4:24 | 4:13 | 4:24 |
| AquaMark3 (1280x1024, 32 бита, FPS) | 119,8 | 119,2 | **126,8** | 119,5 | 121,8 | 123,6 | 126,1 |
| Unreal Tournament 2004 (1280x1024, 32 бита) | 143,3 | 123,1 | 138,7 | 127,2 | 130,4 | 132,8 | **139,6** |
| Far Cry (1280x1024, 32 бита, Low) | 198,0 | 198,4 | 215,3 | 201,6 | 203,7 | 209,0 | **217,0** |



# НОВИНКИ РЫНКА

*Алексей Бутрин*

## Canon PowerShot S60

Подозреваю, что многие фотолюбители во сне и наяву мечтают о профессиональной цифровой камере, однако цены на подобные изделия весьма и весьма кусачие. Что же делать, если возможностей обычной мыльницы уже недостаточно, а приобретение профессионального девайса не светит исключительно по финансовым причинам? В таком случае стоит присмотреться к полупрофессиональным решениям, например, к 5-мегапиксельной камере **Canon PowerShot S60**, пришедшей на замену популярной модели **PowerShot S50**. В обновленном фотоаппарате впервые применен целый ряд оригинальных технологий, позволяющих максимально приблизиться к возможностям профессиональных устройств. В число таких технологий входят: объектив с фокусным расстоянием **28-100** мм, обеспечивающий возможность проведения макросъемки с расстояния до **4** см, опциональный водонепроницаемый футляр, позволяющий вести съемку под водой на глубине до **40** м, затвор с выдержками от **15** с до **1/2000** с и новый интерфейс пользователя, включающий в себя **13** режимов для автоматической съемки.

Компания Canon оснастила эту камеру новым объективом с **3,6**-кратным оптическим увеличением. Применение асферической линзы со сверхвысоким показателем преломления позволило сделать объектив более компактным без ущерба для качества изображения. Поэтому корпус камеры стал почти на **8%** тоньше, чем у ее предшественницы.

Возможности этой модели расширены благодаря процессору обработки изображения Canon **DIGIC**, предназначенного для выполнения сложных алгоритмов расчета баланса белого и цветопередачи без снижения скорости работы камеры. DIGIC позволяет вести непрерывную съемку со скоростью **2** кадра/с и поддерживает **9**-точечную интеллектуальную автофокусировку. Интеллектуальная система **iSAPS** мгновенно анализирует каждую сцену и выполняет настройки фокуса, баланса белого и экспозиции еще до того, как нажата кнопка спуска затвора.

К немаловажным достоинствам новинки также можно отнести стильный внешний вид, компактные размеры, малый вес и большое время автономной работы.

| | |
|---|---|
| Что? | цифровая камера |
| Почему? | компромиссное решение между профессиональными и любительскими аппаратами |
| Сколько? | $500 |
| Где? | www.denco.ru |

## Microlab AH500

Вас не впечатляют взрывы при просмотре самых зубодробительных боевиков, государственный симфонический оркестр звучит тихо и невыразительно, вокальные пассажи оперных певцов имеют неприятный пластмассовый призвук, а звуковое сопровождение любимой игрушки не вызывает ничего кроме уныния? Что ж... Диагноз ясен — пора выбрасывать свои мультимедийные колонки стоимостью пять долларов и обзаводиться настоящей многоканальной акустической системой. Если средства позволяют, можно прикупить персонального hi-end-монстрика **AH500** от компании **Microlab**. Система AH500 представляет собой классический комплект **5.1** с пятью сателлитами, сабвуфером и качественным усилителем.




Технические характеристики системы превосходны, а звучание — одно из лучших для систем этой ценовой категории. AH500 выдает мощный, яркий, но самое главное — чистый звук. Сабвуфер обеспечивает плотный бас, а о прозрачных и ярких высоких частотах "позаботятся" шелковые купольные твиттеры саттелитов. На задней панели усилителя расположены входы стерео и шестиканальный, а также шестиканальный выход с разъемами **RCA**. Удобный пульт дистанционного управления дублирует все кнопки на внешнем блоке, но при этом облегчает управление, так как обладает отдельными кнопками практически для каждого регулируемого параметра.

Дизайн комплекта очень хорош не только своей изысканностью (отделка шпоном под красное дерево, рояльный лак), но и универсальностью. Он удачно впишется в помещение практически любого стиля.

А благодаря четкой цветной маркировке всех разъемов и соединительных кабелей, установку и подключение комплекта выполнить очень легко.

И небольшой анонс на закуску: российская ассоциация производителей медицинского оборудования совместно с журналом "Игромания" проводит специальную акцию — "Каждому владельцу Microlab AH500, рискнувшему выкрутить громкость усилителя на максимум, — слуховой аппарат в подарок".

| | |
|---|---|
| Что? | акустическая система 5.1 |
| Почему? | чистое и мощное звучание, отличный дизайн |
| Сколько? | $220 |
| Где? | www.ultracomp.ru |

**Технические характеристики:** • **Мощность:** сабвуфер — 80 Вт, сателлиты — 5x32 Вт • **Частотный диапазон:** 25-20000 Гц • **Соотношение сигнал/шум:** не менее 85 дБ • **Разделение частот:** не менее 50 дБ • **Защита:** магнитное экранирование • **Цвет:** черный, красное дерево • **Материал корпуса:** дерево • **Размеры:** сабвуфер — 267 x 310 x 340 мм, сателлиты — 130 x 185 x 225 мм, усилитель — 200x210x75 Вес: 26,6 кг

## Samsung Yepp YP-T5V



Восток — дело тонкое, я бы даже сказал — утонченное. Именно поэтому наибольших успехов в деле миниатюризации добились японцы, китайцы и, конечно же, корейцы. Вот и сегодня мы рапортуем об очередных успехах компании **Samsung** в производстве миниатюрных флэш-плееров. На сей раз вниманию мобильных меломанов представлена модель **Yepp YP-T5V** со встроенным **FM**-тюнером. Плеер понимает форматы **mp3**, **wma** и **asf**, может запомнить **20** частот **радиостанций**, обладает функцией цифрового **диктофона** и оснащен трехстрочным **LCD**-экранчиком.

| | |
|---|---|
| Что? | флэш-mp3-плеер |
| Почему? | очень миниатюрный и симпатичный |
| Сколько? | $158 (модель с 256 Мбайт) |
| Где? | www.polaris.ru |

**Технические характеристики плеера:** • **Объем встроенной памяти:** 128/256/512 Мбайт • **Форматы воспроизведения:** MP3, WMA, ASF • **Обновляемая прошивка:** да • **FM-тюнер/количество станций в памяти:** 20 • **Язык меню:** английский • **Кодирование в MP3:** да • **Использование в качестве внешней памяти:** да, plug&play • **Формат записи голоса:** WAV • **Дисплей с подсветкой (тип/ кол-во строк):** LCD/3 • **Интерфейс связи с ПК:** USB 1.1 • **Выходная мощность на наушники:** 5 мВт/канал • **Питание:** 1 x AAA • **Время работы аккумулятора и батарей Alcaline:** 12 ч • **Габариты:** 23 x 54 x 23 мм • **Вес без батареи:** 24 г • **Диктофон:** да

## Plextor PX-712A



Компания **Plextor**, похоже, покорила все вершины, связанные с качеством записи дисков и дополнительными возможностями рекордеров, и теперь принялась наращивать быстродействие своих пишущих приводов. Новый комбопривод **PX-712A** не только поддерживает практически все стандарты записи и чтения **DVD** и **CD**-дисков, но и является самым быстрым приводом в семействе пишущих "комбиков" Plextor. Скорость записи **DVD+R** составляет **12x**, **8x** для **DVD-R** и **4x** для **DVD-RW**. Чтение DVD-дисков проходит на скорости **16x**. С поддержкой CD все также обстоит в наилучшем виде — чтение/запись **CD-R** на скорости **48x**, запись **CD-RW** — **24x**.

Немаловажно, что PX-712A поддерживает самые ценные технологии Plextor:

- **GigaRec** — запись до **900** Мбайт данных на обычный **700** Мбайт CD-диск;
- **SecuRec** — защита CD-дисков паролем;
- **Silent Mode** — режим бесшумной работы для максимального комфорта пользователя.

Логично будет предположить, что следующим продуктом Plextor станет привод с поддержкой записи двухслойных DVD-дисков.

| | |
|---|---|
| Что? | пишущий комбопривод 8-в-1 |
| Почему? | высокая скорость записи и надежность, гарантированная фирменными технологиями Plextor |
| Сколько? | $190 |
| Где? | www.pirit.ru |

## Asus AX800 XT/TVD

И вновь продолжается бой, и сердцу тревожно в груди... А победитель в извечном противостоянии **nVidia** против **ATi** до сих пор не определен. Да и есть ли смысл в выяснении вопроса, чьи графические чипы лучше? Серьезные компании так и вовсе не забивают себе голову подобной ерундой и спокойно выпускают видеокарты на базе обоих решений. По подобной схеме работает, к примеру, известная фирма Asus, представившая этим летом новую карту **AX800 XT/TVD** на основе самого мощного чипсета от ATi — **Radeon X800 XT Platinum Edition**.

К ключевым особенностям этого набора микросхем от ATi относятся:

- **SMARTSHADER HD** — обновленный шейдерный блок;
- **SMOOTHVISION HD** — улучшенная производительность чипсета в режимах антиалиасинга и анизотропной фильтрации;
- **HYPER Z HD** — усовершенствованный буфер Hi-Z;
- **3Dc** — технология, которая обеспечивает качественное и быстрое отображение геометрически сложных персонажей и сцен;
- поддержка Microsoft DirectX 9, OpenGL 1.5 и AGP 8X;

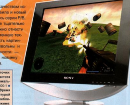
Помимо этого в видеокарте реализованы фирменные технологии ASUS:

- **GameFace Live** — функция видео- и аудиосвязи в реальном времени;
- **Video Security online** — организация собственной системы видеонаблюдения на ПК;
- **On Screen Display** — технология для мгновенного изменения различных настроек 3D-графики практически в любой игре без необходимости выхода из приложения.

AX800 XT/TVD также оснащена **DVI**- и **ТВ**-выходом и обладает просто шикарной комплектацией: бесплатная **веб-камера (0,3 мегапикселя)**, **фирменные драйверы и утилиты Asus**, **программное обеспечение Ulead Cool 3D 2.0 + Photo Express 4.0 SE (2-в-1)**, **DVD-плеер ASUS DVD XP**, **Power Director 3**, **Media Show**, **игры Counter Strike: Condition Zero** и **Deus Ex: Invisible War**, а также набор различных **кабелей и переходников**.

| | |
|---|---|
| Что? | видеокарта ATI Radeon X800 XT Platinum Edition |
| Почему? | самое производительное решение на базе чипов ATI |
| Сколько? | $549 |
| Где? | www.pirit.ru |

## Sony SDM-HS73P/B



Электронные продукты **Sony** всегда отличались не только высочайшим качеством исполнения, но и великолепным дизайном. Не стал исключением из этого правила и новый **ЖК**-монитор с диагональю **17**-дюймов. Пополнение модельного ряда коснулось серии P/B, монитор **SDM-HS73P/B** специально ориентирован для геймеров. В мониторе тщательно проработан не только дизайн, но и меню. К его ключевым достоинствам можно отнести высококонтрастную и яркую ЖК-панель, большой угол обзора, а также фирменную технологию **X-Brite**, гарантирующую высокую четкость и цветовую насыщенность картинки. Останутся довольны и ценители надежности — срок гарантии на новинку составляет **3** года.

| | |
|---|---|
| **Что?** | 17-дюймовый монитор |
| **Почему?** | яркая и насыщенная картинка, великолепный дизайн |
| **Сколько?** | $590 |
| **Где?** | www.kitcom.ru |

**Технические характеристики:** • **Тип ЖК-панели:** TFT активная матрица, X-Brite • **Размер точки:** 0,264 мм • **Величина диагонали:** 17,0 дюймов • **Цвета корпуса:** серебристый и черный • **Частота горизонтальной развертки:** 28-80 кГц • **Частота вертикальной развертки:** 48-75 Гц • **Максимальное разрешение:** 1280x1024 • **Рекомендуемое разрешение:** 1280x1024 • **Контрастность:** 500:1 • **Яркость:** 400 кд/кв.м • **Угол обзора (горизонтальный/вертикальный):** 160/160 градусов • **Время отклика матрицы:** 16 мс • **Цветовая палитра:** 16,19 млн. оттенков • **Управление температурой цвета:** 9300, 6500 + пользовательские настройки • **Блок питания:** встроенный • **Энергопотребление:** 33 Вт • **Максимальное энергопотребление:** 45 Вт • **Энергопотребление в спящем режиме:** 1 Вт • **Габаритные размеры:** 442x404x216 мм • **Вес:** 5,9 кг • **Гарантия:** 3 года

## ASRock P4i65GV

Рок'н'ролл в лице чипсета **i865GV** все еще жив! Наглядный тому пример — материнская плата **ASRock P4i65GV** для процессоров **Pentium 4** и **Pentium 4 Celeron**. Изюминка этой системной платы заключается в том, что к стандартному для i865GV интегрированному графическому **ядру Intel Extreme Graphics 2** добавлен слот **A.G.I. 8x**, совместимый с **AGP 4x/8x** видеокартами, что значительно расширяет потенциал модернизации системы. Благодаря такому решению пользователи, стесненные в средствах, могут на год-полтора занять выжидательную позицию, благо плата позволяет это сделать. Она поддерживает **технологию Hyper-Threading**, частоту системной шины **800** МГц, двухканальную **DDR400**, **Serial ATA 1,5** Гбайт/с, а также полный набор коммуникационных и мультимедийных возможностей. Одним словом, практически идеальная и вдобавок недорогая база для сборки ПК с богатыми возможностями расширения в будущем.

| | |
|---|---|
| **Что?** | системная плата на Intel i865GV для процессоров P4 Socket 478 |
| **Почему?** | недорогое интегрированное решение с богатым потенциалом для модернизации |
| **Сколько?** | $62 |
| **Где?** | www.bostonpc.ru |

**Технические характеристики:** • **Чипсет:** Intel i865GV, поддержка технологии Hyper-Threading • **Поддерживаемые процессоры:** Socket 478, Intel Pentium 4 (Northwood/Prescott) / Celeron, FSB 800/533/400 МГц • **Дополнительно:** Hybrid Booster (изменение частоты шины), Boot Failure Guard (восстановление рабочих параметров при неудачном разгоне) • **Память:** двухканальная DDR 400/333/266, 2 слота • **Слоты расширения:** 3xPCI слота, 1xAMR • **Видео:** Intel Extreme Graphics 2 • **Звук:** AC'97 кодек, 5.1 • **Сеть:** 802.3u, 10/100 Ethernet LAN • **Разъемы:** ASRock A.G.I. 8X — слот для видеокарты, (AGP 8X/4X совместимый) • **SATA:** 2 x Serial ATA 1,5 Гбайт/с • **Форм-фактор:** MicroATX

## GMC Noblesse SE-Bla



Иногда хочется пойти наперекор общей моде и выкинуть какой-нибудь нестандартный фортель. И если вам надоели разухабистые моддинговые корпуса гавайских расцветок, а от прозрачных "аквариумов" из акрила вас просто тошнит, есть смысл задуматься о приобретении качественного корпуса в классическом стиле. Для реализации такой задумки как нельзя лучше подойдет новый корпус **GMC Noblesse SE-Bla** черного цвета. Внешне SE-Bla выглядит как настоящий английский джентльмен — строгие линии, элегантные формы, аккуратная зеркальная панель, закрывающая отсеки с устройствами, — в общем, никаких дизайнерских излишеств.

Однако элегантность этой модели — вовсе не самое главное ее достоинство. Этот корпус обеспечивает прекрасную звукоизоляцию и хорошее охлаждение всех компонентов системы. И как нельзя лучше подходит для типичной геймерской системы, разогнанной по самое не могу. Кроме того, в GMC Noblesse SE-Bla можно открыть боковые панели без использования инструментов, а также блокировать доступ к нему посторонних лиц, что несомненно порадует заядлых параноиков и тех, кому просто "повезло" с любопытными и вездесущими младшими братьями и сестрами.

| | |
|---|---|
| **Что?** | корпус ATX |
| **Почему?** | элегантный и удобный корпус с отличным охлаждением и звукоизоляцией |
| **Сколько?** | $100 |
| **Где?** | www.nevada.ru |

**Технические характеристики:** • **Размер (ширина x глубина x высота):** 200x510x440 мм • **Толщина стенок:** 1 мм • **Слоты расширения:** 7 • **Форм-фактор:** ATX Блок питания: 300 Вт • **Размер материнской платы:** ATX или Dual M/B • **Вентилятор:** 2 ADDA 80 мм • **Цвет:** Черный Отсеков 3,5 дюйма: 6 (1 внешний, 5 внутренних) • **Отсеков 5,25 дюйма:** 4 внешних • **Разъемы на передней панели:** USB, микрофон, наушники и кнопка саунд-селектора • **Дополнительно:** пятиканальный саунд-селектор • **Комплект поставки:** крепежные винты, силиконовые прокладки для снижения вибрации комплектующих • **Вес:** 11,5 кг



# Компьютер в сборке

## Игровая станция DEPO Ego 465 от компании DEPO Computers

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Новый номер — новый компьютер в сборке. Казалось бы, все как обычно, однако ПК, который на этот раз попал на наш операционный стол, отличается от всех предыдущих. **DEPO Ego 465** попал к нам в полной комплектации вместе со всем необходимым программным обеспечением, радионабором клавиатура+мышь от **Microsoft**, а также **17**-дюймовым **ЖК**-монитором **ViewSonic**. Стоит сразу оговориться, что последние два компонента заказываются опционально.

Итак, встречаем игровую систему DEPO Ego 465 от компании **DEPO Computers**.

| Конфигурация | |
|---|---|
| **Корпус** | **DEPO MiniTower** |
| Процессор | Intel Pentium 4 3,0 ГГц (Northwood, 512 кбайт кэша 2-го уровня) |
| Кулер | Стандартный |
| Материнская плата | Gigabyte GA-8IPE1000MK (i865PE) |
| Память | 2x256 Мбайт DDR400 Kingmax |
| Видеокарта | ATi Radeon 9800 Pro 256 Мбайт (DVI, TV-Out) |
| FDD | 3,5" 1,44 Мбайт |
| HDD | Western Digital WD1600LB IDE 160 Гбайт |
| Оптический привод | NEC ND-1300A DVD±RW + CD-RW |
| Звук | Creative Labs Sound Blaster Audigy |
| Модем | Genius GM56PCI-LA |
| Цена ($) | 1600 |
| Клавиатура и мышь | Microsoft Wireless Optical Desktop Black PS/2 |
| Цена с клавиатурой и мышью ($) | 1633 |
| Монитор | ViewSonic VX750 |
| Цена полного набора ($) | 2198 |

### Экстерьер

В первую очередь стоит сказать, что у DEPO Ego 465 стильный черный корпус MiniTower с вставками серого цвета на передней панели и блоком питания на **250 Вт**. Внутри корпуса установлен вентилятор, который работает на выдув. В нижней части передней панели скрыты два **USB**-порта, **аудиовход и выход на наушники**.

Вместе с компьютером в поставку входит беспроводной набор, состоящий из передатчика, клавиатуры и мыши от **Microsoft** — **Wireless Optical Desktop Black PS/2**. Мышь хоть и несколько тяжеловата, но очень удобно лежит в руке. Относительно большой вес обусловлен тем, что она питается от двух пальчиковых батареек. Клавиатура заслуживает отдельного разговора. Ее удачный дизайн сочетается с большой функциональностью. На ней удобно размещены необходимые мультимедийные клавиши.

Но и это еще не все. Дополнительно к компьютеру поставляется стильный 17-дюймовый ЖК-монитор ViewSonic **VX750** с колонками. Сам монитор оснащен стандартным **VGA**-входом и цифровым входом **DVI**.

### Интерьер

Однако пора отвлечься от описания внешнего вида компьютера и комплекта поставки и поговорить о начинке системного блока. В нем установлена материнская плата **Gigabyte GA-8IPE1000MK**, которая построена на чипсете **i865PE** от **Intel** с поддержкой **LAN** и звуковым **6-канальный** кодеком с **S/P-DIF**.

Для разгона и мониторинга системной платы вы можете воспользоваться фирменной утилитой **EasyTune 4**. Программа имеет два режима: **Easy Mode** — для новичков и **Advance Mode** — для опытных пользователей. Через нее можно менять такие параметры системы, как **множитель, частоту системной шины**, **AGP**, **PCI** и **напряжение** на них.

На системной плате установлен проверенный временем процессор Intel **Pentium 4** на ядре **Northwood** с технологией **Hyper-Threading**, **512** Мбайт памяти **PC3200** от **Kingmax** (2x256 Мбайт). За видео отвечает мощная графическая карта **ATI Radeon 9800 Pro** с **256** Мбайт памяти **DDR2 SDRAM**, **DVI** и **видеовыходом**. Порадовало и то, что на этот раз для звука была использована карта **Audigy** от **Creative Labs**, а не интегрированный аудиокодек, который нагружает процессор. Также внутри установлен жесткий диск **Western Digital WD1600LB** объемом **160** Гбайт, а для чтения и записи данных используется **DVD±RW**-привод **NEC ND-1300A**.

Системный блок напичкан под завязку. Там есть все — и современный процессор, и мощная видеокарта, и качественная звуковая система. А в коробке от системного блока вы найдете весь необходимый софт для системы (диск для восстановления системы, драйвера и т.д.), включая **PowerDVD XP** от **CyberLink** и **Ahead Nero Burning ROM**.

### Тесты

От такой системы мы вправе ожидать высоких результатов в тестах. Игровую станцию DEPO Ego 465 мы тестировали в **FutureMark PCMark04**, **AquaMark3**, а также в играх — **Unreal Tournament 2004** и **Far Cry**. Как обычно, перед началом тестирования мы установили свежие драйвера для чипсета и последнюю версию **Catalyst 4.6**. Все тесты проходили при максимальной детализации.

| Результаты тестов в PCMark04 | |
|---|---|
| CPU | Memory |
| 4389 | 4333 |

| Результаты тестов в AquaMark3 | |
|---|---|
| Scores | FPS |
| 42194 | 42,19 |

| Игра | Разрешение | |
|---|---|---|
| | 1024x768, 32 бита | 1280x1024, 32 бита |
| UT 2004 | 71,70 | 68,56 |
| Far Cry | 54,16 | 41,07 |

Результаты тестирования очень хорошие. Впрочем, от связки P4 3,0 ГГц и видеокарты на базе 9800 Pro другого сложно было ожидать.

### Резюме

Игровой системе DEPO Ego 465 от DEPO Computers можно только восхищаться. Мало того, что внутри системного блока установлено очень мощное железо, так компания-производитель еще и потрудилась над тем, чтобы обеспечить компьютер всем необходимым (клавиатурой, мышью, нужным софтом и т.д.). Играть на таком компьютере — одно удовольствие! ■

*Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию **DEPO Computers (www.depo.ru)**.*



# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

## ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

*Николай Арсеньев*

Август — последний месяц лета, многие уже вернулись с отдыха, и для тех, кто вместе с нами встречает новые трудовые будни, мы представляем разумные компьютеры за разумные деньги во всех ценовых категориях. AMD и Intel уже представили свои платформы, но до сих найти новые системные платы и процессоры довольно сложно (обзор новых платформ от обеих компаний вы можете прочитать в этом номере). В продаже уже появились системные платы на базе i915P и процессоры Pentium 4 Socket LGA 775, однако видеокарт для PCI Express x16 все еще нет... Под Socket 939 и вовсе ничего нет! По AGP-видеокартам картина аналогичная. Хотя производителями заявлено немало новых видеокарт, в продаже есть только одна — ATi Radeon X800 Pro. Очевидно, придется ждать осени.

А теперь перейдем к обзору конфигураций компьютеров, которые мы подготовили для вас (цены составлены из прайс-листов *www.ultracomp.ru* и *www.oldi.ru*).

**Дешево и сердито (категория "Меньше $500").** Для платформы AMD на этот раз мы поставили системную плату DFI NFII 400-AL (nForce2 400) и процессор Athlon XP 2000+. В ПК на базе Intel мы сменили системную плату на Soltek SL-85DR3-C (i845PE).

Но самое интересное — новые компоненты, которые мы поставили для этих систем. На место жесткого диска встал Maxtor DiamondMax 6Y080L0, впервые появился DVD-привод, заменены корпус и колонки, а также монитор.

**Смерть тормозам (категория "Меньше $1000").** Под Athlon XP выбрали материнскую плату DFI NFII ULTRA-AL (nForce2 Ultra 400), а под Intel осталась все та же PX865PE Pro от Albatron. На обе системы мы поставили память от Jetram объемом 512 Мбайт, жесткий диск от Western Digital на 120 Гбайт (1200JB), клавиатуру BTC-

### ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ — AMD

| Наименование | Цена (у.е.) |
|---|---|
| Процессор: AMD Athlon 64 FX-53 (Socket 940, BOX) | 800,80 |
| Материнская плата: Leadtek K8NW Pro (Socket 940, nForce3 Pro150, DDR, AGP 8x, Sound, SATA RAID, 1394, GBLAN, ATX, Retail) | 137,00 |
| RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 ECC Registered 1024 Мбайт (2x512 Мбайт) | 351,80 |
| HDD: Western Digital 2000JD 2x200 Гбайт (RAID) | 262,60 |
| Видеоплата: ATi Radeon X800 Pro 256 Мбайт (TV, DVI, Retail) | 513,50 |
| Оптический привод: Sony DWU18A DVD±RW (DVD±R 8x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 12x/CD-R 40x/CD-RW 24x/CD-ROM 40x, OEM) | 182,70 |
| Дисковод: Sony 3,5", 1,44 Мбайт | 6,49 |
| Звуковой шнур | 0,30 |
| Корпус: Thermaltake V1420AE Xaser III (420 Вт, Черный, Окно) | 212,10 |
| Колонки: Creative Gigaworks THX S750 7.1 (Retail) | 393,00 |
| Мышь: Logitech Optical Mouse MX-510 (USB+PS/2, Retail) | 55,10 |
| Клавиатура: Cherry G86-21050 RGAAAA CyMotion Master Xpress (USB+PS/2) | 59,53 |
| Монитор: Sony HX93B (19-дюймовый) | 912,40 |
| Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro (Retail) | 220 |
| **Итого:** | **$4107,32** |
| Замена 1: Logitech Bluetooth Coldless Optical Mouse MX-900BT (Retail) | 44,20 |
| Замена 2: EluminX Illuminated S003-11 Silver&Aguamarine (клавиатура с подсветкой) | 86,77 |
| Опция 1: USR Courier 56K External Russian V.92 (Retail) | 147,70 |
| Опция 2: руль + педали THRUSTMASTER F1 Force Feedback | 230,0 |
| Опция 3: джойстик THRUSTMASTER Top Gun Afterburner Force Feedback | 106,70 |
| Опция 4: геймпад THRUSTMASTER 360 Modena UPAD | 42,0 |
| **Со всеми наворотами:** | **$4764,69** |

### ДЕШЕВО И СЕРДИТО — КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $500 — AMD

| Наименование | Цена (у.е.) |
|---|---|
| Процессор: AMD Athlon XP 2000+ (Socket A, Thorton, FSB 266 МГц, 256 кбайт) | 55,58 |
| Кулер: Titan TTC-D5TB(TC) для Socket A | 5,30 |
| Материнская плата: DFI NFII 400-AL (Socket A, nForce2 400, DDR, AGP 8x, Sound, UltraATA 133, Lan, ATX) | 54,30 |
| Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearning | 2,0 |
| Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см | 1,0 |
| RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт | 44,10 |
| HDD: Maxtor DiamondMax 6Y080L0 80 Гбайт | 60,90 |
| Видеоплата: HIS Excalibur Radeon 9200SE 128 Мбайт (DDR, TV-Out, DVI, Small Retail) | 46,30 |
| Оптический привод: DVD-ROM Mitsumi 16/50x DM2000TE (IDE, OEM) | 25,60 |
| Дисковод: Sony 3,5", 1,44 Мбайт | 6,49 |
| Звуковой шнур | 0,30 |
| Корпус: MidiTower Case Codegen 3320 B2 (ATX, 300 Вт) | 43,0 |
| Колонки: Dialog U-95 (300 Вт PMPO) | 7,60 |
| Мышь: Genius NetScroll Eye Optical (400 dpi, PS/2, Bundle) | 7,08 |
| Клавиатура: BTC-5107 (PS/2) | 5,69 |
| Монитор: PROVIEW PX 572 N (15 дюймов, зерно 0,28 мм) | 104,0 |
| **Итого:** | **$469,24** |
| Замена 1: AMD Athlon XP 2500+ (Socket A, Barton, FSB 333 МГц, 512 кбайт) | 20,44 |
| Замена 2: Microlab M111 (2 колонки + сабвуфер, 17 Вт RMS) | 17,10 |
| Замена 3: Rolsen RL C707 (17-дюймов, зерно 0,25) | 19,90 |
| Опция 1: USR Sportster 3094 PCI Internal + Voice (OEM) | 15,40 |
| Опция 2: геймпад Logitech WingMan Precision Gamepad (USB) | 10,90 |
| Опция 3: джойстик Sven QF-688uv Rockfire (Force Feedback, USB) | 25,70 |
| **Со всеми наворотами:** | **$572,68** |

### ДЕШЕВО И СЕРДИТО — КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $500 — intel inside

| Наименование | Цена (у.е.) |
|---|---|
| Процессор: Celeron 2000 (Socket 478, FSB 400 МГц, 128 кбайт, BOX) | 66,15 |
| Материнская плата: Soltek SL-85DR3-C (Socket 478, i845PE, DDR, AGP, Sound, ATA100, ATX, Retail) | 60,38 |
| Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearning | 2,0 |
| Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см | 1,0 |
| RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт | 44,10 |
| HDD: Maxtor DiamondMax 6Y080L0 80 Гбайт | 60,90 |
| Видеоплата: HIS Excalibur Radeon 9200SE 128 Мбайт (DDR, TV-Out, DVI, Small Retail) | 46,30 |
| Оптический привод: DVD-ROM Mitsumi 16/50x DM2000TE (IDE, OEM) | 25,60 |
| Дисковод: Sony 3,5", 1,44 Мбайт | 6,49 |
| Звуковой шнур | 0,30 |
| Корпус: MidiTower Case Codegen 3320 B2 (ATX, 300 Вт) | 43,0 |
| Колонки: Dialog U-95 (300 Вт PMPO) | 7,60 |
| Мышь: Genius NetScroll Eye Optical (400 dpi, PS/2, Bundle) | 7,08 |
| Клавиатура: BTC-5107 (PS/2) | 5,69 |
| Монитор: PROVIEW PX 572 N (15-дюймов, зерно 0,28) | 104,0 |
| **Итого:** | **$480,59** |
| Замена 1: Celeron 2533 МГц (Socket 478, FSB 533 МГц, 256 кбайт, BOX) | 21,0 |
| Замена 2: Microlab M111 (2 колонки + сабвуфер, 17 Вт RMS) | 17,10 |
| Замена 3: Rolsen RL C707 (17 дюймов, зерно 0,25) | 19,90 |
| Опция 1: USR Sportster 3094 + Voice (PCI, OEM) | 15,40 |
| Опция 2: геймпад LOGITECH WingMan Precision Gamepad (USB) | 10,90 |
| Опция 3: джойстик Sven QF-688uv Rockfire (Force Feedback, USB) | 25,70 |
| **Со всеми наворотами:** | **$590,59** |

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $1000

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (AMD)

| Наименование | Цена (у.е.) |
|---|---|
| Процессор: AMD Athlon XP 2600+ (Socket A, Barton, FSB 333 МГц, 512 кбайт, BOX) | 86,42 |
| Материнская плата: DFI NFII ULTRA-AL (Socket A, nForce2 U400, DDR, AGP 8x, Sound, SATA, LANA, ATX, Retail) | 65,60 |
| Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearning | 2,0 |
| Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см | 1,0 |
| RAM: Jetram (Transcend) DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт | 84,0 |
| HDD: Western Digital 1200JB 120 Гбайт | 85,05 |
| Видеоплата: Sapphire 9800SE 128 Мбайт (256-бит, TV, DVI, Retail) | 149,10 |
| Оптический привод: Sony CRX320 (Combo DVD/CD-RW 16x/52x/32x/52x, IDE, OEM) | 43,70 |
| Дисковод: Sony 3,5", 1,44 Мбайт | 6,49 |
| Звуковой шнур | 0,30 |
| Корпус: Codegen 6088-CA (ATX, 400 Вт) | 56,0 |
| Колонки: Microlab M111 (2 колонки + сабвуфер, 17 Вт RMS) | 17,10 |
| Мышь: Genius NetScroll Eye Optical (400 dpi, PS/2, Bundle) | 7,08 |
| Клавиатура: BTC-8190 Multimedia (PS/2) | 14,72 |
| Монитор: LG Flatron F700P (17 дюймов, зерно 0,24) | 189,53 |
| **Итого:** | **$808,01** |
| Замена 1: AMD Athlon XP 2700+ (Socket A, Thoroughbred, FSB 333 МГц, 256 кбайт, BOX) | 29,08 |
| Замена 2: Microlab A6612 5.1 (5 колонок + сабвуфер, дерево) | 68,80 |
| Замена 3: Hitachi HDS722516VLAT80 160 Гбайт | 11,03 |
| Опция 1: USR Sportster 5633 56K Ext. V92 (USB, Retail) | 49,50 |
| Опция 2: геймпад Sven QF-337uv Rockfire (USB) | 21,45 |
| Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Attack 3 | 30,48 |
| **Со всеми наворотами:** | **$1018,35** |

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $1000

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (Intel inside)

| Наименование | Цена (у.е.) |
|---|---|
| Процессор: Pentium 4 2,4 ГГц (Socket 478, FSB 400 МГц, 1024 кбайт, BOX) | 126,0 |
| Материнская плата: Albatron PX865PE Pro (Socket 478, I865PE, DDR400+, FSB 1000 МГц, AGP 8x, 6-канальный звук, LAN, USB 2.0, SATA, ATX) | 80,90 |
| Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearning | 2,0 |
| Шлейф UDMA: шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см | 1,0 |
| RAM: Jetram (Transcend) DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт | 87,20 |
| HDD: Western Digital 1200JB 120 Гбайт | 85,05 |
| Видеоплата: Sapphire 9800SE 128 Мбайт (256-бит, TV, DVI, Retail) | 149,10 |
| Оптический привод: Sony CRX320 (Combo DVD/CD-RW 16x/52x/32x/52x, IDE, OEM) | 43,70 |
| Дисковод: Sony 3,5", 1,44 Мбайт | 6,49 |
| Звуковой шнур | 0,30 |
| Корпус: Codegen 6088-CA (ATX, 400 Вт) | 56,0 |
| Колонки: Microlab M111 (2 колонки + сабвуфер, 17 Вт RMS) | 17,10 |
| Мышь: Genius NetScroll Eye Optical (400 dpi, PS/2, Bundle) | 7,08 |
| Клавиатура: BTC-8190 Multimedia (PS/2) | 14,72 |
| Монитор: LG Flatron F700P (17-дюймовый, зерно 0,24) | 189,53 |
| **Итого:** | **$866,17** |
| Замена 1: Pentium 4 2,8 ГГц (Socket 478, FSB 533 МГц, 1024 кбайт, BOX) | 43,60 |
| Замена 2: Microlab A6612 5.1 (5 колонок + сабвуфер, дерево) | 68,80 |
| Замена 3: Hitachi HDS722516VLAT80 160 Гбайт | 11,03 |
| Опция 1: USR Sportster 5633 56K V92 (USB, Retail) | 49,50 |
| Опция 2: геймпад Sven QF-337uv Rockfire (USB) | 21,45 |
| Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Attack 3 | 30,48 |
| **Со всеми наворотами:** | **$1091,03** |

8190 Multimedia и более новый комбопривод Sony CRX320 (DVD/CD-RW 16x/52x/32x/52x). Кроме этого, заменили системный блок на Codegen 6088-CA.

**Займи, но купи (категория "Больше $1000").** Если вы посмотрите на таблицы с конфигурациями компьютеров категории "Займи, но купи", то заметите, что цена систем существенно снизилась. Разница в стоимости между конфигурациями ПК этой категории и "Смерть тормозам" была слишком большой, и мы решили несколько упростить конфигурации. Теперь для платформы AMD мы поставили Athlon 64 3200+, а для Intel — Pentium 4 3,0 ГГц и 512 Мбайт DDR-памяти. Кроме того, вместо Radeon 9800XT стоит 9800 Pro. Акустическая система, звуковая плата и монитор теперь стали попроще, отказались от RAID-массива. В общем и целом, компьютеры этой категории теперь стоят дешевле, но все равно обеспечивают очень высокую производительность. Если воспользоваться нашими заменами и опциями, вы получите еще большую производительность.

**Тебя я видел во сне.** Эта система — мечта любого геймера. И здесь мы довольно серьезно изменили конфигурацию системы. Поставили два жестких диска Western Digital 2000JD на 200 Гбайт, черный системный корпус Thermaltake V1420AE Xaser III на 420 Вт и 19-дюймовый монитор Sony HX93B.

*Спонсор рубрики "Разумный компьютер" — "РиК" (www.r-and-k.com).*

R&K.

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ $1000

## ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

| Наименование | Цена (у.е.) |
|---|---|
| Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 754, 2200 МГц, 512 кбайт, BOX) | 301,40 |
| Материнская плата: Soltek SL-K8AN-RL (Socket 754, nForce3 150, DDR400+, FSB800, AGP 8x, Ultra ATA 133, RAID, SATA, Sound, LAN) | 99,40 |
| Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearning | 2,0 |
| Шлейф UDMA: шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см | 1,0 |
| RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт | 85,05 |
| HDD: Western Digital 2000JD 200 Гбайт | 131,25 |
| Видеоплата: HIS Excalibur Radeon 9800 Pro 128 Мбайт (DDR, TV-Out, DVI, Platinum Retail) | 227,20 |
| Оптический привод: Sony DWU18A DVD±RW (DVD±R 8x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 12x/CD-R 40x/CD-RW 24x/CD-ROM 40x, OEM) | 182,70 |
| Дисковод: Sony 3,5", 1,44 Мбайт | 6,49 |
| Звуковой шнур | 0,30 |
| Корпус: 3R System R101 Silver (ATX, 300 Вт) | 77,80 |
| Колонки: Creative Inspire 6.1 6700 (Retail) | 103,00 |
| Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2) | 55,10 |
| Клавиатура: Cherry G86-21050 RGAAAA CyMotion Master Xpress (USB+PS/2) | 59,53 |
| Монитор: Samsung 153T (15-дюймовый) | 365,40 |
| Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 6.1 PCI (OEM) | 72,0 |
| **Итого:** | **$1769,62** |
| Замена 1: AMD Athlon 64 3400+ (Socket 754, BOX) | 143,80 |
| Замена 2: Sony SDM HS73P Silver (17-дюймовый) | 191,0 |
| Замена 3: EluminX Illuminated S003-11 Silver&Aguamarine (клавиатура с подсветкой) | 86,77 |
| Опция 1: USR Courier 56K External Russian V.92 (Retail) | 147,70 |
| Опция 2: руль + педали THRUSTMASTER NASCAR Force Fedback 2 | 95,45 |
| Опция 3: джойстик THRUSTMASTER Top Gun Afterburner (Force Feedback) | 106,70 |
| Опция 4: геймпад THRUSTMASTER 360 Modena UPAD | 42,50 |
| **Со всеми наворотами:** | **$2581,07** |

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ $1000

## ЗАЙМИ, НО КУПИ! (Intel inside)

| Наименование | Цена (у.е.) |
|---|---|
| Процессор: Pentium 4 3,0 ГГц (Socket 478, FSB 800 МГц, 1024 кбайт, BOX) | 221,55 |
| Материнская плата: ASUS P4C800 (Socket 478, i875P, DDR400+, FSB 800 МГц, Ultra ATA 100, SATA RAID, AGP Pro, 6-канальный звук, LAN) | 145,95 |
| Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearning | 2,0 |
| Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см | 1,0 |
| RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт (2x256 Мбайт) | 99,75 |
| HDD: Western Digital 2000JD 200 | 131,25 |
| Видеоплата: HIS Excalibur Radeon 9800 Pro 128 Мбайт (DDR, TV-Out, DVI, Platinum Retail) | 227,20 |
| Оптический привод: Sony DWU18A DVD±RW (DVD±R 8x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 12x/CD-R 40x/CD-RW 24x/CD-ROM 40x, OEM) | 182,70 |
| Дисковод: Sony 3,5", 1,44 Мбайт | 6,49 |
| Звуковой шнур | 0,30 |
| Корпус: 3R System R101 Silver (ATX, 300) | 77,80 |
| Колонки: Creative Inspire 6.1 6700 (Retail) | 103,00 |
| Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB+PS/2) | 55,10 |
| Клавиатура: Cherry G86-21050 RGAAAA CyMotion Master Xpress (USB+PS/2) | 59,53 |
| Монитор: Samsung 153T (15-дюймовый) | 365,40 |
| Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 6.1 PCI (OEM) | 72,0 |
| **Итого:** | **$1751,02** |
| Замена 1: Pentium 4 3,4 ГГц (Socket 478, FSB 800 МГц, 512 кбайт, BOX) | 182,70 |
| Замена 2: Sony SDM HS73P Silver (17-дюймовый) | 191,0 |
| Замена 3: EluminX Illuminated S003-11 Silver&Aguamarine (клавиатура с подсветкой) | 86,77 |
| Опция 1: USR Courier 56K External Russian V.92 (Retail) | 147,70 |
| Опция 2: руль + педали THRUSTMASTER NASCAR Force Fedback 2 | 95,45 |
| Опция 3: джойстик THRUSTMASTER Top Gun Afterburner (Force Feedback) | 106,70 |
| Опция 4: Геймпад THRUSTMASTER 360 Modena UPAD | 42,50 |
| **Со всеми наворотами:** | **$2601,37** |

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

# ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

*24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу* ***hot-line@igromania.ru***

**Здравствуйте, Дмитрий Горячев! Вот что случилось с моим компьютером: он завис, затем я перегрузился и зашел в BIOS. Датчик показывает 56 градусов по Цельсию. Я выключил компьютер, снял крышку и пощупал процессор — на ощупь вроде горячий. Вот теперь я думаю, не сгорел ли мой процессор?**

Здесь все зависит от процессора. Например, у **Pentium 3-4**, даже если наклейка на процессоре сожмется или приобретет желтоватый цвет, камень, скорее всего, не жилец. Процессоры от **AMD** обладают гораздо большей стойкостью к температуре. Мне иногда кажется, что сначала AMD хотела производить линейку нагревательных приборов, а потом инженеры компании на скорую руку переделали изделия в микропроцессоры. Если серьезно, то у **Athlon**, и в особенности у памятного процессора **Duron**, наклейка может даже обуглиться, а процессор будет спокойно работать еще долгие годы. Поэтому вот мое заключение: если ваш процессор Athlon или Duron, то такая температура для него просто семечки. Так что, скорее всего, с вашим кремниевым другом все должно быть в порядке.

**Захотел я перейти с глючного и неустойчивого Windows 98 на Windows XP. Купил диск, запустил установку. Она заканчивается, и происходит перезагрузка. Во время перезагрузки появляется такое сообщение: An unexpected error (768) occurred at line 5118 in E:\xpclient\base\boot\setup\setup.c. Press any key to continue. Затем, когда я нажимаю какую-либо кнопку, начинается загрузка Windows, но вылезает еще одно сообщение: A problem has been detected and Windows has been shutdown to prevent damage to your computer. PROCESS1_INITIALIZATION_FAILED. Я думал, что диск испорчен, и взял еще один у приятеля, который сам нормально поставил с него Windows XP. Но и в этом случае все происходит по такому же сценарию. Что делать, ума не приложу.**

Должно быть, такая ошибка вызвана какими-то несовместимыми с **Windows XP** программами, которые были установлены на компьютер ранее. Разрешить проблему можно простым и эффективным способом: если не жалко программ, то просто удалите из-под **DOS** всю папку **Program Files** и **Windows** и начните установку с чистого листа. Можно данную ошибку и обойти: для этого надо отключить программу **GoBack** (она устанавливается Windows XP на старую операционную систему, для того чтобы помешать старой ОС удалить что-либо жизненно необходимое для Windows XP). Чтобы ее отключить, во время перезагрузки после установки Windows XP нажмите пробел, появится загрузочное меню программы GoBack. Далее нажмите клавиши **D** (отключение GoBack) и **Y** (то есть "да, подтвердить") и затем дважды нажмите на **ENTER**. Перезагрузите компьютер и затем выберите пункт "**Отмена установки Windows XP**" (Cancel Windows XP Setup). Загрузите предыдущую операционную систему и удалите GoBack, используя меню "**Установка/Удаление программ**". После этого остается только переустановить Windows XP. Предупреждаю, что без утилиты GoBack старая операционная система, будучи запущенной, может навредить Windows XP. Также отмечу, что это не стопроцентное средство, и программу, вызывающую такую ошибку, придется удалить.

**Что такое CD-TEXT? Какой-то формат хранения данных на дисках CD-ROM? Название мелькает перед глазами, а понять, что оно означает, никак не получается. Вся надежда только на родную "Игроманию".**

По существу, **CD Text** — это расширение самого распространенного стандарта хранения звуковой информации ("**Red Book**"). CD Text позволяет на музыкальном диске хранить текстовую и графическую информацию. Например, названия альбомов и песен, имена артистов, изображение обложки и тому подобное. Эта информация хранится таким образом, чтобы не мешать работе любых CD-проигрывателей или приводов CD-ROM, даже если они не совместимы с CD Text.

Существуют два способа записи текстовой информации на музыкальные диски. Первый — запись в заголовок кодов **R-W** в заголовке диска. Это примерно **5000** символов (символы могут быть как буквами, так и цифрами). Эта информация хранится одним блоком данных. На сегодняшний день такой способ записи является стандартом для всех дисков CD Text. Второй способ также представляет собой записи в зону данных кодов R-W CD-диска. Это дает возможность записывать до **31** Мбайт текстовой и графической информации. Информация хранится в соответствии с форматом хранения данных, описанным в спецификации "**Системы интерактивной передачи текстовой информации**" (Interactive Text Transmission System). Отмечу, что коды R-W традиционно использовались для хранения текстовой и графической информации, например, в стареньком формате **CD+G** (CD+graphics — он позволял хранить графику и звук и должен был использоваться для создания фотоальбомов). Методы считывания данных формата CD Text с дисков определяются производителем и для каждого типа устройств различны (наверное, поэтому данный формат не получил широкого распространения).

**Решил я как-то увеличить объем памяти своего компьютера до 1 Гбайт. У меня была одна плашка 512 Мбайт, и я решил купить еще две по 256 Мбайт. Устанавливаю память, проверяю установку — вроде все поставлено нормально. При загрузке же Windows 98 появляется сообщение о том, что операционная система не может быть загружена из-за того, что памяти не хватает!!!**

Первое, что сразу приходит на ум — зачем вам **Windows 98**, если у вас есть гигабайт оперативной памяти? Ставьте **Win XP** или **2000** и не мучайтесь с проблемами явно устаревшей операционной системы. Но есть и более мягкое решение проблемы. Замечу, что данная тема описана в "Базе знаний **Microsoft**". Разрешить ее достаточно просто — вытащить новую память и загрузить Windows без нее. Установить значение размера файлового кэша системы менее **512** Мбайт, изменив (или добавив) строку **MaxFileCache=131072** (где 131072 — ограничение в 128 Мбайт, например) в секции **[VCache]** файла **system.ini**. Это позволит использовать всю память. Можно воспользоваться утилитой **msconfig** и установить значение параметра **Limit Memory to <x> MB**, где **<x>** — объем памяти менее 512 Мбайт. Понятно, что объем установленной памяти выше указанного значения использоваться системой не будет. Кстати, Microsoft предлагает также удалить дополнительные 512 Мб и не использовать их вовсе — не правда ли, это в стиле этой неординарной компании?

**С недавних пор время от времени у меня стала появляться ошибка "Spool32 выполнил недопустимую операцию". Мой принтер HP LaserJet, а операционная система Windows Me.**

Данная ошибка появляется из-за несовместимости между **spool32.exe** и драйверами принтера. Попробуйте сделать следующее: "**Панель управления**" → "**Принтеры**" → "**Настройки драйвера принтера**" → "**Дополнительно**" → "**Настройки печати**" (Обработчик печати). Там смените "**Тип данных**" по умолчанию с **RAW** на **EMF** или наоборот. Также в "Настройках печати" выберите передачу печати непосредственно на принтер. Кроме этого, в настройках порта можно пометить не выбранными все пункты и перезагрузить-

ся. После перезагрузки Windows самостоятельно выберет наиболее подходящий порт — это может исправить данную ситуацию. Еще можно обновить файл **LPT.VXD**. Для этого скачайте новые драйвера с ***www.hp.com***. Возможно, какие-то запущенные программы мешают нормально работать spool32.exe. Поочередно закрывайте их в **"Менеджере задач"** (**CTRL+ALT+DELETE**) и пытайтесь распечатать документ. Таким образом, можно вычислить процесс, который мешает нормальной печати. Удалите программу, с которой связан этот файл, или просто в **msconfig** отключите его загрузку. На всякий случай удалите временные файлы из **C:\TEMP** и **C:\WINDOWS\TEMP**. Может быть, испорчен ранее упомянутый LPT.VXD. Переименуйте имеющийся в **windows\system** файл в **LPT.OLD**. Скопируйте новый LPT.VXD из **Drivers\Printer\Lpt** на диске с Windows в **windows\system** и проверьте, работает ли принтер.

**Я не могу открыть никакой CD-ROM диск. Буква CD-ROM диска присутствует во всех нужных местах и нигде не работает, а на контроллере CD-ROM стоит желтый значок. Как мне разрешить данную проблему?**

Возможно, **CD**-дисковод неисправен. Если вы только его купили, проверьте на каком-то чужом компьютере. Если же нет, посмотрите все кабели и провода, целы ли они и правильно ли установлены. Если **CD-ROM** присоединен своим собственным кабелем к вторичному **IDE**-каналу материнской платы, кабель должен быть вставлен в материнскую плату красным разъемом по отношению к **pin 1** и в дисковод — другим. Если CD-ROM и жесткий диск подключены к плате по одному кабелю, оптический привод должен быть подключен как **Slave**, а хард — как **Master**. Убедитесь, что в настройках **CMOS** CD-привод вообще не отключился. Если модель привода очень старая, во время загрузки **Windows** держите нажатой клавишу **F8**. Появится загрузочное меню ➔ выберите пункт **Command Prompt Only** ➔ наберите в командной строке **edit autoexec.bat**. После этого появится встроенный в **DOS** текстовый редактор. Найдите строку, которая начинается как "**rem — By Windows Setup —**". Уберите в начале строки rem (это слово означает, что данная строка содержит комментарий и не будет обрабатываться интерпретатором программного кода). Затем перезагрузите компьютер. Все должно работать. Если ни один из вышеописанных способов не решил ваших проблем, значит, привод CD-ROM действительно неработоспособен. Чистка или ремонт могут помочь, но лучше не мучаться и купить новый, благо стоят они недорого.

**Я решил проапгрейдить операционную систему и поставить вместо Microsoft Windows Millennium Edition новую ОС Windows XP. Запускаю Windows XP Setup, жду конца, и тогда появляется одно из нижеследующих сообщений (все время разное!): Cannot get main entry point for C:WINDOWSSYSTEMVIPERSTI.CPL. Error: 127 [ERROR=127 (7Fh)] или Warning! Setup failed to remove the setup catalog ieexcep.cat или When you try to upgrade from Windows XP Home Edition to Windows XP Professional, you may receive the following error message when you have 39 minutes remaining: setup failed to remove product catalog sp1.cat. Error Code FFFFFDD9. Просто кошмар какой-то, все время разные ошибки!**

Так происходит, если программа установки **Windows** не удаляет все файлы ранее установленной версии Windows в папке **%WinDir%\System32\Catroot2**, где %WinDir% — директория, в которой установлена Windows. Чтобы разрешить эту проблему, переименуйте папку %WinDir%\System32\Catroot2. Делать это вам придется через **DOS**. Чтобы переименовать эту папку, сделайте следующее: когда запущена программа установки **Win XP** и появились сообщения об ошибках, нажмите **SHIFT+F10**, чтобы запустить командную строку. В командной строке введите следующее: **cd x:\windows\system32**, где x — метка диска с папкой Windows, и нажмите **ENTER**. Переименуйте каталог catroot2 командой **ren catroot2 cat_back** и перезапусти компьютер. Попробуйте установить Windows снова. После этого все должно работать. Если запустить командную строку не получается, попробуйте запустить компьютер со старой операционной системой и уже в ней переименовать каталог %WinDir%\System32\Catroot2. Можно также запустить Windows XP CD и переименовать папку в **системе Recovery Console**.

**Совет месяца: Я отвечу в одном блоке на несколько вопросов, регулярно приходящих в "Горячую линию". Коротко их можно озаглавить как "Необычные страницы, получаемые при печати на лазерном принтере". Данный блок состоит из таких вопросов:**

**1) Почему мой лазерный принтер печатает полностью серые страницы?**

**2) Почему печатает полностью черные страницы?**

**3) Почему страницы печатаются очень темными, а изображения удваиваются?**

**4) Почему принтер не печатает ничего (получаются полностью белые страницы)?**

**5) Почему страницы выходят из принтера "грязными" или изображение получается размытым?**

Для начала отмечу, что большинство проблем такого рода почти всегда являются аппаратными и, судя по всему, принтер нуждается в ремонте. Ниже приведены некоторые временные меры и возможные повреждения лазерного принтера. Поэтому если кто-то из читателей не является специалистом по ремонту периферийных устройств, то лучше ничего не трогать. Но если вы опытный пользователь, то вот наши советы. Отвечать буду по порядку.

1) В данном случае, скорее всего, **поврежден светочувствительный элемент** или **барабан**. Может помочь **увеличение насыщенности** (плотности) печати до максимума. Это помогает лишь на ограниченное время. У некоторых видов принтеров светочувствительный элемент может быть встроен в картридж с тонером. В таком случае нужно просто его заменить.

2) Диагноз таков: **барабан** принтера находится в нерабочем состоянии или не заряжен. Может быть, провод зарядного устройства сломан или отсоединился, так что он не дает хорошего электрического контакта. Как и в предыдущем случае, это устройство может быть частью картриджа с тонером. Попробуйте вытащить и вставить картридж или заменить его новым.

3) В настройках драйверов принтера выставлена слишком высокая насыщенность.

4) Сломан провод зарядного устройства, подробности во втором пункте.

5) Скорее всего, сломан распылитель, это устройство, которое распыляет тонер на страницу. Если считаете себя способным самостоятельно починить принтер, я сделаю маленькое предупреждение насчет чернил, распыляемых на страницу. Некоторое время они очень горячие и могут здорово обжечь. Картридж тонера может быть дырявым и пачкать бумагу (любители продырявливать картриджи и самостоятельно заправлять их тонером, вас это касается в первую очередь!). Также мог постараться зажим для бумаги. Если зажим с дефектом, он может изгибать бумагу по ходу печати и вызывать такие "артефакты". Еще зажим мог сломаться от небрежного обращения. Некоторые принтеры даже могут во время или после печати начать тянуть бумагу внутрь себя, размазывая чернила, или сгибать бумагу в гармошку.

**У меня проблема с дефрагментацией диска. При запуске программы появляется следующее сообщение: Windows cannot defragment this drive. Make sure the disk is formatted and free of errors. Then try defragmenting the drive again. ID No: DEFRAG0026. Не подскажете, как избавиться от этой ошибки?**

Ошибка очень древняя. Она появляется, если по какой-то причине в операционной системе **Windows 95 OEM Service Release 2** (OSR2) запущен **defrag.exe** (дефрагментация диска) от более ранней версии **Windows**. То же самое касается и всех последующих версий Windows. Самый удобный способ разрешения этой проблемы таков: откройте окно командной строки **MS-DOS** в Windows 95. Зайдите в папку Windows и затем введите строку: **rem defrag.exe defrag.xxx**. Вставьте диск с дистрибутивом OSR2 в **CD-ROM**. После чего введите следующую строку: **extract <c>:\win95\win95_05.cab defrag.exe /l <d>:\windows**, где <c> — буква CD-привода, и <d> — буква жесткого диска, в котором расположена папка Windows. Теперь дефрагментация диска должна работать нормально. ■

Автор: Олэг Бочаров



Теория

# КОДЕКС БЛАГОРОДНОГО ГРАБИТЕЛЯ

## ГРАМОТНЫЙ ПЕРЕВОД ДОМАШНЕЙ АУДИОКОЛЛЕКЦИИ В MP3

Этот жестокий мир учит всех и каждого, что формат mp3 — удел пиратов, халявщиков и алкоголиков. Можете от нашего имени плюнуть этому жестокому миру в его наглую рыжую корпоративную морду. Нижеследующий материал описывает практику аудиоколлекционера (но не аудиофила, естественно), который половину своих доходов тратит на покупку легальной и фирменной поп/рок продукции и вот уже три года ежедневно перегоняет ее в злополучные mp3-файлы. Кроме того, эта статья подводит итог под нашей долгой mp3-эпопеей (похожие темы мы уже не раз и не два поднимали в нашем "**Полезном софте**"), и в дальнейшем ее можно использовать как прямое руководство по созданию и управлению собственной аудиобиблиотекой...

### ПРОЛОГ

Как только на горизонте возникла опасность появления в квартире еще одного, дополнительного к хомяку и аквариумным рыбкам животного, а именно — ребенка, счастливый обладатель CD-коллекции в тысячу с хвостиком наименований основательно призадумался. Было от чего, ведь дети обожают потрошить, топтать, мять и изощренно уничтожать самые важные фетиши коллекционеров — диски, буклеты и коробочки. Правое и левое полушария мозга провели экстренное совещание, после которого пришли к консенсусу — все диски упрятать на чердак, в погреб, на балкон — куда угодно, лишь бы они были вне пределов досягаемости ребенка. Но слушать-то их хочется, правда? И вот тогда был прикуплен самый крупный по тем временам 80 Гб винчестер, и на протяжении 2-3 месяцев вся музыка переписывалась на него. И тут неожиданно выяснилось, что хранение коллекции в таком виде имеет массу плюсов.

Во-первых, при возникновении вполне объяснимого желания прослушать ту или иную пластинку в данный конкретный момент времени теперь уже не надо тратить два часа на поиск диска в огромных завалах. За это время желание переслушать сие творение может с грустью улетучиться. Во-вторых, вы можете в любую минуту скопировать любую песню/альбом/самодельный сборник на свой портативный mp3-плеер. Именно поэтому, кстати, коллекцию необходимо содержать именно в данном формате, а не mp3-pro или Ogg Vorbis. Полный дубликат собрания можно отнести на работу и радовать своих сотрудников чарующими мелодиями **Cannibal Corpse** или **Atari Teenage Riot** до посинения (или трупного окоченения). Плюс — коллекционеры меня ой как поймут — отныне нет нужды раздавать альбомы друзьям, соседям и любовницам. Если ваш коллега до остервенения жаждет узнать, кто же такой этот легендарный педофил Майкл Джексон и что у него за музыка, вам вовсе не обязательно давать ему раритетный 70-долларовый бокс-сет, который он по пьяни потеряет в электричке. Легким движением руки вы за 5 минут "варите" Джексона на болванку за 10 рупий и выдаете ее страждущему. Однако сие деяние уже подпадает под "пиратскую" статью. Так что если вы (не дай бог, конечно) считаете себя честным юношей или благородной девицей, требуйте вернуть свою болванку обратно!

Третий момент: вы никогда не задумывались о том, во что вам встает хранение уже купленных CD? В деле экономического анализа нам поможет программа "калькулятор" (calc.exe, взять в ближайшей форточке). Итак, средней паршивости стойка под 150 дисков стоит около $50. Соответственно, если у вас 1500 дисков, вы тратите $500 только на их красочное складирование в домашнем интерьере. На один кв.м. жилой площади влезает порядка шести таких "этажерок". При средней стоимости одного кв. метра жилой площади в Москве $1500 у.е. вы отгрызаете жизненно полезную площадь на сумму где-то на $2500! Таким образом, единовременный вклад в размещение аудиоколлекции на 1500 позиций пожирает $3000! Сравните с жалкой ценой 120 Гб винчестера, который уместит как раз оное количество записей, и блаженно улыбнитесь. Конечно, вы лишаетесь возможности любоваться пестрыми буклетами и перечитывать на ночь гениальную лирику **Kraftwerk**, запрятанную под диваном или на серванте. Но никто не мешает вам хранить полиграфию отдельно.

### ОПЯТЬ МАТЕМАТИКА

Самый суровый выбор, который мы делаем на перекрестке жизненных путей, — решить, в каком виде мы будем хранить всю эту кладезь мировой культуры. Выше я указывал причины, по которым следует игнорировать все иные стандарты, кроме банального mp3. Тем более что на высоких битрейтах разница в качестве между разными форматами компрессии почти нивелируется (к тому же новых эффективных форматов появляется все больше с каждым днем, а коллекцию вы пишете раз и навсегда). Увы, с горечью приходится констатировать, что значительная часть аппаратных плееров так и не желает корректно разруливать потоки с переменным битрейтом. Так что скрепя сердце соглашайтесь на постоянный. Вот только какой?

По ночам меня мучают две глобальные загадки человеческой цивилизации. Первая — гибель Несси в Бермудском треугольнике Атлантиды. Вторая — какими фантастическим соображениями руководствуется пиратская братия, торгующая на рынках mp3-сборниками, оцифрованными на 128 килобит в секунду. 128 килобит —это смерть всему живому. Это вам скажет даже ваша стереопищалка **Genius** за $10. Если электронная музыка и легковесный поп еще могут с трудом пережить 128-килобитное надругательство, то рок-музыка и металл испускают дух не приходя в сознание. Минимальный прожиточный минимум — 160 kbs, это должны знать даже глухие тетери, передайте им это, пожалуйста.

Не секрет, что разная музыка требует разных прожиточных минимумов. Речь даже не о сопоставлении классики и рока. Как ни странно, но чем хуже звучит оригинал, тем сложнее его подвергнуть компрессии. Самые капризные записи — старый сырой рок середины 60-х и панк-рок. Чем "грязнее" записаны инструменты, тем больше шансов загубить mp3-файл на корню. По этой же причине тяжело "ужимать" виниловые пластинки — предварительно их желательно прогнать через фильтры, убирающие паразитные гармоники. Конечно, при нынешних ценах на винты можно не утруждать себя глупыми думами (ни слова о парламенте!) и гнать все подряд на 320 kbs. Но вы можете сами себе подложить свинью: такие жирные и откормленные файлы в большом количестве не умещаются на CD и флэшках для портативных mp3-плееров. А значит, с собою много музыки вы не утащите. Трехлетние поиски консенсуса убедили автора этой статьи в том, что на роль золотой середины наиболее всего подходит цифра 224. В принципе, уже на 192 килобитах вы не будете испытывать дискомфорта, но на каждые 20-25 дисков всегда найдется один, который будет вести себя непослушно... в буквальном смысле слова — не послушать его и все. Так что не жадничайте — хорошего файла должно быть много!

### ГРАБЕЖ СРЕДЬ БЕЛА ДНЯ

Цивилизация начала XXI века предлагает нам феноменально богатый выбор программ для аудиограббинга. Мы очень этому рады, и нашу искренность укрепляет вера в то, что большинство из них бесплатны! Каждый индивидуум волен выбирать что угодно по вкусу. Даром что почти все они используют одни и те же кодеки.

В мире доминируют три кодека: **Blade**, **Lame** и **Frankenstein**... то есть **Fraunhofer** (о двух из них мы писали в июньском номере за этот год). Последний входит в состав довольно популярной в народе программы **Windows**. Именно поэтому его лучше не ис-

НАСТРОЙКА ГЕНЕРАТОРА ИМЕН ФАЙЛОВ И ID-ТЭГОВ ДЛЯ CD-EX. КАК ТЫ ПЕСНЮ НАЗОВЕШЬ, ТАК ОНА И ЗАПОЕТ.

пользовать. Если такая мотивация вас не устроит, добавлю, что этот кодек очень медленный. Вот Blade и Lame практически адекватны. Но вашим выбором станет, вероятно, Lame — хотя бы потому, что Blade уже не поддерживается разработчиками, а Lame регулярно обновляется и совершенствуется. Эти два кодека вы можете активировать в любой вашей любимой программе "аудиограбежа". Единственный принципиальный момент — убедитесь, что она умеет отслеживать ошибки чтения, в первую очередь так называемый "джиттер". Ниже мы будем рассматривать аудиограббинг на примере **CD-ex**, маленькой и бесплатной, как школьница, утилиты, о которой мы уже рассказывали в июньском номере. Единственный недостаток CD-ex не самая удобная реализация "частичного" грабежа фрагмента песни. Это делает процесс записи т.н. "скрытых" треков audio-CD недостаточно увлекательным занятием.

"Грабить" диски лучше на лету — я знаю, что есть многие любители, кидающие на винт несусветные гигабайты wav-файлов и потом натравливающие на них mp3-кодеки. Но это лишает их приятной возможности автоматически генерировать изящные и приятные на вид ID-тэги, что не есть хорошо. И, вспомнив о существовании ID-тэгов, мы подходим к теме каталогизации и организации файлов. Счастливые обладатели небольшого собрания в 50-100 дисков, как правило, не утруждают себя ювелирной сортировкой музыки на винчестере. Но поверьте, что аккуратное размещение тысячи альбомов требует аккуратности.

Итак, если в ваших mp3-файлах отсутствуют ID-тэги, а сами файлы живут в папке, названной, например, **Fatboy Slim 99**, и зовутся **track 01.mp3**, **track 02.mp3** и т.д., то вы самоубийца. Позвоните в службу психологической поддержки. К счастью, это легко лечится с помощью программ типа **PZ Tag Editor**, но об этом ниже. Трехлетний мучительный поиск и творческие метания привели к формуле эргономичного складирования — в главной папке хранятся плейлисты (файлы с расширением m3u), а в нее уже вложена подпапка **SOUNDS** (на худой конец SUPERMEGAFILES), где лежат папки с альбомами.

Постарайтесь назвать плейлист так же, как и папку, на которую он ссылается, — вы даже не представляете, как это вам облегчит жизнь, когда количество композиций в вашем собрании перевалит, скажем, за пять сотен. К счастью, все эти подпапки, имена файлов и ID-тэги генерируются автоматически в CD-ex, стоит только настроить его таким образом. Всегда начинайте название файла с номера трека! В противном (очень противном) случае многие бытовые аппараты будут крутить песни альбома в абсурдном порядке.

Больше 500 плейлистов в одном каталоге — скверная штука. Так что по-любому вы в конце концов разобьете всю коллекцию хоть по алфавиту, хоть по жанрам. Перед первым и всеми последующими "ограблениями" убедитесь, что вы включили отслеживание всех ошибок (режим **paranoia full** в CD-ex) и отключили "нормализацию", то есть подгонку уровня громкости к единому номиналу.

Нормализация — это воплощения вселенского зла. В ней сконцентрировано все худшее, что породил болезненный человеческий разум. С ней надо бороться и нещадно выкорчевывать, убивать, грабить и насиловать. Грамотная подгонка громкости — это серьезный процесс для белых людей, который относится к разделу "постпродакшн" и будет рассмотрен ниже.

## ВЕЧЕР ТРУДОВОГО ДНЯ ПОСЛЕ ГРАБЕЖА

Дележ... простите... обработка "награбленного" — увлекательный и удивительно приятный процесс. После того как красивые и нежные mp3-файлы легли в папочку (к примеру, LED ZEPPELIN), изредка может понадобиться их дальнейшая обработка. В данном случае двойной CD-альбом надо влепить в одну папку, сменив нумерацию песен как в именах файлов, так и в ID-тэгах. Такого рода процедуры лучше проделывать в тэг-редакторах. Их существует превеликое множество, как платных, так и бесплатных.

Лично мне приглянулся простой, но всеобъемлющий **PZ Tag Editor**. Сие чудо умеет править файлы оптом и в розницу, конвертировать тэги первой версии во вторую и обратно, менять регистр символов, сохранять плейлисты, а главное — переименовывать файлы по содержимому тэгов.... и САМОЕ главное — заполнять тэги в зависимости от названия файлов! Последняя фича просто неоценима в случае, если ваш винт уже забит неоформленными mp3-файлами, которые вы вдруг, начитавшись всякой ахинеи в этой статье, решили привести в порядок.

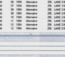
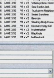
Внимание! Некоторые версии этой софтинки иногда некорректно создавали ID-тэги второго поколения, что не переваривали многие плееры — вплоть до зависания оных. К счастью, это относилось только к созданию тэга, а не к редактированию уже существующего. Так как тэги мы создаем еще в CD-ex, то эта проблема не должна вас беспокоить.

Итак, теперь у нас есть файлы. Много файлов. Один другого красивее. Точнее, один другого громче. Всякому аудиоману известно, что даже фирменные CD, изданные одним и тем же лейблом, порою катастрофически разнятся в уровне громкости. В частности, как показывают наблюдения, примерно в 1994 году многие европейские и американские CD начали звучать заметно громче. Причем это относится как к новым релизам, так и переизданиям древних пластинок. Шатания в уровне разных альбомов столь существенны, что делают практически невыносимым процесс прослушивания рандомных или рукодельных сборников. В принципе, с этим призвана бороться пресловутая "нормализация". Но

### ПРОТИВОХАЛЯВА

Последние годы буржуазия стращает пуритан защитой от копирования, именуемой **audioCD**. Насколько это усложняет жизнь законопослушному грабберу? Да никак не усложняет. Из имеющихся в наличии полутора тысяч лишь один (повторяю — ОДИН) защищенный диск не дал скопировать пару треков: **Tom Petty Greatest Hits**. Еще 2-3 диска, снабженных страшилками типа *"Содержит защиту от копирования"*, прекрасно сграббились, не успев хрюкнуть.



ВЗГЛЯНУВ НА СВОЙ ЛЮБИМЫЙ ФАЙЛ ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ PZ TAGEDITOR, ВЫ УЗНАЕТЕ МНОГО НОВОГО.

НЕКОТОРЫМ ПЕСНЯМ ОТКРОВЕННО НЕ ПОВЕЗЛО — MP3GAIN ОТНЕС ИХ КО ВТОРОСОРТНОМУ РАЗРЯДУ "ПЕРЕГРУЖЕННЫХ".

она отслеживает только пиковую мощность каждого трека в отдельности. Это как мертвому плагины.

Умельцы сочинили "приблуду" для **Winamp**, которая умеет подравнивать громкость треков в процессе прослушивания, но это немногим лучше. Зато есть программа **MP3Gain** (***http://mp3gain.sourceforge.net***). Немного теории: если говорить упрощенно, то mp3-файл состоит из сегментов, у каждого из которых есть интересный атрибут — громкость. Это всего одна цифирка — увеличив или уменьшив оную, мы меняем уровень записи трека без каких-либо изменений в остальных цифрах эмпега. То бишь мы имеем полное право менять громкость любой песни без потерь качества. Последние три слова переполняют душу радостью, не правда ли?

Единственное ограничение — регулировка происходит с дискретностью в полтора децибела, но это нельзя назвать серьезным недостатком. MP3Gain совершенно бесплатно позволяет вам насладиться прелестями этой технологии. Причем уровень звучания она вычисляет не пиковый, как позорные нормализаторы, а по психоакустическим алгоритмам.

Но и тут много подводных камней. Во-первых, существуют два режима децибельной подгонки — потрековая и поальбомная. **Track** (или т.н. **radio**) **gain** берет тупо все указанные файлы и приводит их к единому знаменателю. На практике это немного неудобно. Если вы берете альбом, например **Scorpions**, где восемь железных боевичков и одна баллада для девственниц, программа уравняет их всех. В итоге баллада станет звучать столь же зычно и грандиозно, как и ее крикливые соседи. Разрыв барабанных перепонок и девственных плев дамам обеспечен. А уж что выделывает этот режим с "**Обратной стороной Луны**" **Pink Floyd,** я и говорить не буду. Намекну, что она становится совсем-совсем другой стороной... и, может, даже не Луны вовсе. Потому без капли страха пользуйтесь альтернативным режимом — **album gain**. Уровень громкости вычисляется не по отдельной песне, а усредненно по всем трекам, найденным в конкретной папке или подпапке. Иными словами, программа изучает средний уровень всего альбома, а потом уже присваивает каждой песне соответствующий атрибут. Работает практически безупречно.

Ключевой параметр MP3Gain — средний уровень громкости, к которому вы хотите привести музыкальное содержимое винчестера. Существует соблазн сделать его как можно больше. Например, 99 децибел. Вы даже не представляете, насколько громче будет звучать музыка в ваших хилых наушниках, пришпандоренных к походному плееру. Все грохочущее и шкворчащее метро будет у ваших ног, зуб даю. Подтвержден экспериментально. Но, увы, увы, увы — у цифровых файлов есть такая вещь, как "матрица: перегрузка". Как только пиковая мощность музыкального фрагмента заскакивает за 100 децибел, амплитуда сигнала подрезается, и вы слышите махонький щелчок. Скажу честно — как правило, это незаметно на фоне насыщенной и мощной музыки. И моя радость от мегадецибел **NOFX**, **Chemical Brothers** или **Napalm Death** была беспредельной, до тех пор пока не пришлось столкнуться с **Velvet Underground** и сольниками Джона Леннона. Композиции с тихой, "грязноватой" музыкой с резкими фортепианными и струнными всплесками были беззастенчиво испорчены. Пришлось сыграть на понижение.

К счастью, MP3Gain отслеживает перегрузки и сообщает о них в колонке **Clip**, закрашивая перегруженные файлы в красный цвет (*см. рис. 3*).

Авторы программы рекомендуют по умолчанию значение 89 децибел. Но для походных условий это не шибко много, поэтому после многочисленных экспериментов я выбрал 92. Изредка треки зашкаливает, но на слух дефекты обнаружить не удалось. Замечено, что старые CD — опять-таки, примерно до пресловутого 1994 года — сильнее подвержены перегрузкам. Подозреваю, что дело в их динамическом диапазоне или еще какой-нибудь ерунде, которую без осциллографа не просечешь. Впрочем, я и с осциллографом ни черта не пойму.

## ЭПИЛОГ

Итак, вы стали счастливым обладателем уникального mp3-собрания. Как ни странно, но иногда у вас будет возникать непреодолимое желание послушать кое-что из награбленного. Постарайтесь его побороть. Если не получается, существует масса способов проделать это с максимальным комфортом, который у большинства пользователей ассоциируется с программой Winamp. Специалисты, правда, не будут довольны такой постановкой ответа. Winamp не причисляется к самым качественно звучащим софтверным плеерам. Особенно это относится к третьей версии.

Продвинутые пользователи рекомендуют сменить раскодировщик, встроенный в Winamp, но это далеко не самая тривиальная процедура и заслуживает отдельной статьи. Как вариант, используйте альтернативные плееры, среди которых особой любовью пользуется **Apollo**. Последний выдает весьма изящный звук, но он обладает скверным и неухоженным внешним видом. Словом, мордой далеко не Аполлон!

У Winamp есть два недостатка. Во-первых, отсутствует грамотная поддержка нон-стоп режима. Микропаузы между концертными треками или в альбомах Pink Floyd устрашат даже далекого от хай-энда юзера. К счастью, это лечится рядом плагинов, лучший из которых — **Gapless Audio Output**. Во-вторых, в Winamp невозможно копировать файлы, перечисленные в плейлисте, в нужное указанное место. Это тоже лечится плагинами, но столь криво и косо, что даже не буду ничего советовать.

Напоследок ответ на мучительный вопрос: ежели аппаратные mp3-плееры зачастую звучат лучше PC, нет ли смысла потратиться на покупку солидной аудиокарты? Теоретически — да. Практически — нет. ЦАП есть ЦАП, и законов цифрово-аналогового преобразования никто пока не отменял (хотя, по слухам, администрация президента замышляет). Однако звуковой поток mp3-файла не настолько серьезен, чтобы напрягать до предела дешевые китайские микросхемы. Вероятно, дело просто в том, что предварительные усилители брендовых плееров (например, от **Sony**) приукрашивают звук. Замена встроенной в "мать" пищалки на **Audigy**, безусловно, снизит уровень шумов... но в остальном ничего такого интересного, что побудит вас встать на колени промеж гигантских колонок, вознести руки к небу и воскликнуть: *"Ё-мое, это был лучший апгрейд в моей жизни!"* ■

### КАК И ЧЕМ КОПИРОВАТЬ

Как показала практика, самый шустрый аудиограббинг в дешевом сегменте рынка почему-то демонстрируют аппараты NEC. Порой их преимущество в скорости измеряется даже не секундомером, а сантиметрами выкуренных сигарет! Иногда на показатели ощутимо влияет нагрев драйва. Уже на третьем-четвертом CD подряд изредка наблюдается падение скорости и даже возникновение ошибок. Можно, конечно, оптимизировать охлаждение CD-драйва, но согласитесь, что это звучит очень глупо. А вот давать ему отдохнуть не повредит. В идеале — задействовать пару приводов. Пока один грабит, второй стоит на "шухере". Можете для него параллельно забивать список песен, если нет желания использовать интернет-базы трек-листов.

Автор: Игорь Варнавский

Софт-экспресс

# ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

## АМЕРИКАНСКИЕ ЗАКОНОДАТЕЛИ ХОТЯТ УЖЕСТОЧИТЬ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА НАРУШЕНИЕ АВТОРСКИХ ПРАВ

Недавно в американский Сенат был представлен новый законопроект о защите авторских прав, вокруг которого сразу же разгорелось множество споров. Причиной проста: законопроект предусматривает столь жесткие методы защиты интеллектуальной собственности, что по сравнению с ними даже печально известный **Digital Millenium Copyright Act** ("Акт об авторских правах в цифровом тысячелетии"), принятый в 1998 г., выглядит как индульгенция пиратам. Если он будет принят, вне закона окажутся не только пиринговые сети, но и даже DVD-писалки и обычные видеомагнитофоны. Как считает его автор, сенатор Оррин Хэтч, данный акт поможет остановить пиратство и распространение детской порнографии (ведь файлообменные сети идеальны для этого), однако всем очевидно, что проект лоббируется звукозаписывающими компаниями и гигантами киноиндустрии. Как говорится, благими намерениями выложена дорога в ад.

Примечательно, что сразу после поступления законопроекта в Сенат в нижней палате Конгресса было образовано Объединение за личную технологическую свободу (**Personal Technology Freedom Coalition**), проталкивающее зеркально противоположный проект — Акт о правах покупателей цифрового медиа-контента (**Digital Media Consumers' Rights Act**), призванный смягчить самые жесткие ограничения DMCA (в частности, копирование защищенной копирайтом информации в обход средств защиты, установленных правообладателем).

Стоит отметить, что незадолго до этого Оррин Хэтч отметился с не менее абсурдной инициативой. Он предложил выводить из строя компьютеры тех пользователей, которые незаконно скачивают mp3-файлы. Выглядеть это должно следующим образом: при попытке закачать защищенный копирайтами контент на экран монитора несколько раз выводится предупреждение с просьбой остановить закачку. Если пользователь оставит эти предупреждения без внимания, его PC будет причинены повреждения.

СЕНАТОР ОРРИН ХЭТЧ МЕЧТАЕТ ВИДЕТЬ ВСЕХ MP3-ПИРАТОВ НА PEE.

К счастью, эту инициативу никто не поддержал. Представители **RIAA** (Американская ассоциация звукозаписывающих компаний) посчитали, что заявление Хэтча — это своего рода метафора, а коллеги-сенаторы подвергли его осторожной критике, поскольку столь жесткие меры, по их мнению, не приведут ни к чему хорошему.

Между тем, война защитников интеллектуальной собственности с пиринговыми сетями, возможно, столь же результативна, как борьба с ветряными мельницами. Согласно данным исследования, проведенного Ассоциацией по защите прав артистов и музыкантов-исполнителей (**ADAMI**), файлообменные сети не только не препятствуют, но и, наоборот, всячески стимулируют спрос на музыку и сопутствующие товары. Пользователи, как правило, охотно покупают понравившиеся им произведения на материальных носителях, даже если они у них уже есть в электронном виде (то же самое, кстати, относится и к электронным книгам). Считается, что CD или настоящая книга дают человеку чувство обладания.

## LINUX ШАГАЕТ ПО ПЛАНЕТЕ

В середине июня руководство норвежского города Берген объявило о намерении перевести компьютеры всех бюджетных организаций на **Linux**. В администрации города посчитали, что обслуживание Linux обойдется им намного дешевле, чем **Windows**. Почти одновременно аналогичное решение приняли и во Франции: там объявили о частичном переводе около миллиона государственных компьютеров на программное обеспечение от сообщества **Open Source** (это не только Linux, но и **Mozilla**, **OpenOffice**, **Apache**). Это далеко не первый случай, когда государственные учреждения отказываются от продукции **Microsoft** в пользу программного обеспечения с открытым кодом. Чуть раньше о желании перейти на Linux заявляли чиновники Италии, а год назад от ПО Microsoft отказались в госструктуры Мюнхена (даже несмотря на то, что Microsoft согласилась поставлять им свою операционную систему по сниженным ценам).

## MICROSOFT ВНОВЬ ПОПАЛА ПОД ПРИЦЕЛ АНТИМОНОПОЛЬНЫХ ОРГАНОВ

Интеграция в **Windows** сопутствующих программных приложений уже не раз становилась поводом для разбирательств между **Microsoft** и антимонопольными ведомствами различных государств. Начавшееся еще в конце 90-х годов разбирательство по поводу правомерности включения **Internet Explorer** в состав Windows длилось очень долго, но так и не привело ни к какому результату: Microsoft вышла сухой из воды, а основной конкурент IE, браузер **Netscape Navigator**, канул в Лету (впрочем, недавно появилась информация о скором выходе новой версии этой программы).

В очередной раз в роли камня преткновения выступил проигрыватель **Media Player**, наличие которого в дистрибутиве Windows, по мнению Еврокомиссии, нарушает антимонопольное законодательство и ущемляет интересы сторонних производителей медиа-плееров. В марте этого года Еврокомиссия наложила на Microsoft штраф в размере 497 млн. евро (более $600 млн.), однако редмондовцы не стали мириться с таких положением вещей и подали апелляцию. По всей видимости, софтверный гигант применит ту же тактику, что и в случае с IE, т.е. будет всячески затягивать процесс (по мнению специалистов, это дело может тянуться семь лет). Тем не менее антивирусная программа, разрабатываемая сейчас в недрах Microsoft, будет поставляться отдельно от Windows во избежание возникновения подобных казусов в будущем.

MEDIA PLAYER - ПРИЧИНА МНОГИХ БЕД MICROSOFT.

Софт-экспресс

# ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

## WINDOWS XP



Если в папке, куда вы хотите записать что-либо записать, уже имеются нужные файлы, "**Проводник**" выводит запрос на подтверждение копирования. В подтверждении имеется кнопка "Да — для всех", а вот кнопка "Нет — не для всех" там отсутствует, из-за чего отказывать в копировании каждого файла приходится отдельно. Однако если зажать Shift и выбрать пункт "Нет", система воспримет это как команду "Нет — не для всех".

## EASTER EGG

### INTERNET EXPLORER 5

Откройте блокнот и напечатайте там "<!— introducing the Trident team —>" (без кавычек, разумеется). Затем сохраните его под именем "test.htm" и откройте в **Internet Explorer**.

Автор: Сергей Беликов

Практика

# СМОТРЕТЬ — НЕ ПЕРЕСМОТРЕТЬ

## ДЕВЯТЬ ЛУЧШИХ ПРОГРАММ ДЛЯ ПРОСМОТРА ИЗОБРАЖЕНИЙ

Со временем в компьютере любого пользователя накапливается масса изображений. Сортировать и просматривать их стандартными средствами Windows становится неудобно, и приходится прибегать к услугам специализированных программ просмотра графических изображений. Но какую из них выбрать? В интернете можно найти десятки (если не сотни) программ-смотрелок, и выбрать лучшую из них очень трудно. Зная это, мы решили протестировать наиболее распространенные приложения такого рода и тем самым помочь вам с выбором.

### ACDSEE 6.0

ACDSEE 6.0

**ACDSee** является непревзойденным "авторитетом" среди программ-смотрелок. Эта программа поддерживает множество графических форматов и позволяет не только просматривать изображения, но и каталогизировать их.

Основным преимуществом ACDSee является технология обработки thumbnail'ов (миниатюрных изображений картинки для целей предварительного просмотра). Программа делает их на лету, не отнимая много ресурсов у остальных процессов, благодаря чему можно избежать тормозов даже при открытии больших папок — в теории. На практике ACDSee уступает в плане производительности почти всем популярным смотрелкам. Интерфейс программы состоит из трех основных окон: слева отображается структура папок на диске в виде дерева, а справа — изображения в выделенной папке. Ниже находится окно предпросмотра изображения и Image Basket, о котором речь пойдет чуть позже.

Разработчики снабдили ACDSee мощным набором инструментов для редактирования изображений — обрезка, копирование фрагмента, повороты и так далее. Кроме того, программа может переводить картинки из одного формата в другой.

К шестой версии ACDSee превратилась в целый программный комплекс по обработке цифровых фото. Добавлены дополнительные модули для связи с фотоаппаратами, улучшены функции обработки и распечатки фотоизображений. Теперь прямо из ACDSee можно записать ваши изображения на CD. Упомянутый выше Image Basket позволяет перетаскивать картинки из различных источников в специальную "корзинку", где можно сделать с ними все что угодно — распечатать их, опубликовать в интернете или же записать на CD.

**Плюсы:** Удобный интерфейс, большое количество настроек

**Минусы:** Платность

**Резюме:** Лучшая программа для просмотра картинок на данный момент. Практически безупречный интерфейс, масса опций, поддержка почти всех графических форматов и — некоторая тормознутость.



### IRFANVIEW 3.91

IRFANVIEW 3.91

Это одна из наиболее распространенных программ-смотрелок в мире, пользующаяся успехом у публики вот уже четыре года (пользовательская база насчитывает 2 млн. чел). Основными достоинствами **IrfanView** являются ее бесплатность и достаточно большие возможности. Программа поддерживает более 40 графических форматов, а также наиболее популярные форматы для хранения аудио- и видеоданных (только при наличии платных плагинов).

Интерфейс IfranView во многом схож с "междумордием" ACDSee. Принцип тот же: с одной стороны — список папок в виде дерева, с другой — их содержимое. К минусам относится отсутствие каких-либо дополнительных кнопок. Для работы с картинками приходится перебирать пункты меню при уже открытых изображениях. Но зато инструментов для работы с картинками здесь хоть отбавляй! Вы можете поворачивать, разворачивать и переворачивать картинки, изменять глубину цвета, менять качество изображений, применять различные эффекты (можно добиться эффекта картины XVIII века). Эффект "красных глаз" в IfranView убирается очень просто — надо лишь выделить проблемный участок и применить к нему специальный фильтр. Кроме того, с помощью этой программы удобно делать снимки с экрана компьютера.

Из прочих плюсов стоит отметить скорость работы программы (быстрее, чем ACDSee) и поддержку плагинов (это может быть новый формат изображений или новый фильтр для преобразования изображения).

В роли неизбежной ложки дегтя выступила несколько неудобная раскладка: в частности, нажатие клавиши Escape закрывает все окна IrfanView, что немного непривычно.

**Плюсы:** Большое число поддерживаемых форматов, быстрая работа

**Минусы:** Платность плагинов, сложный интерфейс

**Резюме:** Достойная альтернатива ACDSee, не отягощенная, в отличие от своего главного конкурента, лишними опциями и, что немаловажно, куда более быстрая. Еще один плюс — бесплатность.

### FRESHVIEW 2.2

На первый взгляд это простая программа с небольшим набором возможностей. Поддерживается 86 форматов изображений (в том числе аудио- и видеофайлы), есть менеджер файлов, в котором можно копировать и перемещать изображения в папках, можно назначить картинку в качестве фона рабочего стола, а также смотреть слайд-шоу.

Но только этим **FreshView** вряд ли вызвала бы к себе интерес. Есть кое-что в этой программе, что требует особого внимания. А именно — возможность создания собственных галерей в готовом виде для размещения их в интернете. Для этого достаточно запустить мастер создания галереи, выбрать и перетащить нужные файлы, указать нужный вариант дизайна и установить желаемые параметры. Теперь вновь созданную папку можно загрузить на один из серверов, предоставляющий место под бесплатные странички, и ваши галереи будут доступны всем желающим.

FreshView отличает большое количество различных вариантов организации слайд-шоу. Так, например, можно установить, чтобы следу-

FRESHVIEW 2.2

ющий снимок появлялся из темноты или выкатывался сбоку.

**Плюсы**: Возможность создания веб-галерей, удобный интерфейс

**Минусы**: Малое количество опций

**Резюме**: Fresh View исповедует принцип здорового минимализма. Ничего лишнего — только самое необходимое. Увы, порой "необходимого" оказывается недостаточно.

## COFFEECUP FREE VIEWER PLUS 2.5

Интерфейс программы схож с интерфейсами других приложений для **Windows**. Экран разделен на три части: в верхнем левом окне можно перемещаться по папкам, представленным в виде дерева, в нижнем левом окне находится изображение выделенного файла, а справа — содержимое папки.

При двойном щелчке по файлу открывается **CoffeeCup Quick Viewer**. С его помощью можно просматривать картинки, однако, в отличие от основной программы, здесь перемещаться можно только к следующему или предыдущему изображению. Здесь же к картинке можно применить какой-нибудь фильтр, изменить глубину цвета, развернуть изображение и... пожалуй, все.

К плюсам программы относится встроенная возможность заархивировать выделенные файлы, отправить их по электронной почте или также выложить на ftp-сервер. Можно также создать собственную галерею, однако эта функция здесь реализована не так просто, как в FreshView. Эта программа наверняка придется по душе создателям веб-сайтов, так как, помимо возможности выкладывать картинки в интернете, изображения можно "порезать", сделав их удобнее для опубликования в Сети. Радует и возможность поиска изображения по названию.

Основным минусом программы является наличие рекламы. Что бы вы ни делали, верхняя часть экрана под строкой меню будет звать что-то скачать или купить. Огорчает и отсутствие контекстного меню при редактировании изображения, из-за чего при выделении определенного участка картинки приходится каждый раз возвращаться в меню, чтобы применить определенный инструмент. Это несколько компенсируется широким набором "горячих клавиш", которые, однако, нельзя переопределить.

COFFEECUP FREE VIEWER PLUS 2.5

### ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ

Разумеется, невозможно охватить все существующие программы-смотрелки, поэтому мы составили небольшой список сайтов, на которых вы можете узнать о других программах:

- ***www.webattack.com/freeware/gmm/fwviewers.html*** — На сайте собраны краткие описания и ссылки на огромное число смотрелок — исключительно freeware.
- ***http://download.com.com/3150-2193-0.html*** — Один из самых крупных софтовых сайтов, где можно найти практически все утилиты для просмотра графических файлов.
- ***www.snapfiles.com*** — Неплохой ресурс, хоть и не столь всеобъемлющий, как предыдущий. Каждая софтина снабжена описанием ее характеристик и ссылкой на дистрибутив.

**Плюсы:** Возможность архивации файлов

**Минусы:** Наличие баннера, нет контекстного меню

**Резюме:** CoffeeCup Free Viewer Plus будет удобна прежде всего тем, кому приходится работать с большим объемом картинок, и тем, кто часто выкладывает изображения в Сеть. Остальным лучше предпочесть другие программы.

## XNVIEW 1.70

XNVIEW 1.70

Программу **XnView** по праву можно назвать ровесником IfranView. Более того, программа имеет версии почти для любой операционной системы (почти все версии Windows, **Linux**, **MacOS** и другие). Главным плюсом этой программы является поддержка около 400 (!) форматов графических изображений для открытия и около 50 форматов, в которые программа может сохранять картинки.

Интерфейс программы организован почти так же, как и в других смотрелках. Несомненным достоинством XnView можно назвать возможность оптимизировать размеры jpeg-файлов без потери качества изображения. К арту можно применить различные фильтры, коих здесь достаточно, чтобы преобразить картинку до неузнаваемости.

Кроме всего прочего, утилита может служить и для просмотра иконок. Достаточно перетащить в главное окно ярлык или исполняемый файл любой вашей программы, и вы увидите все "спрятанные" иконки того или иного приложения, которые в дальнейшем можно сохранить (и преобразовать в любой поддерживаемый формат). Снимать скриншоты при помощи XnView можно не только с активного окна, но и с любого другого, открытого в данный момент, что, без сомнения, очень удобно. Программа умеет извлекать кадры из видеороликов, которые затем также можно преобразовать в любой удобный вам формат. С помощью XnView — как и большинства других программ-смотрелок — можно выкладывать свои изображения в Сеть. Утилита поддерживает 44 языка.

Изюминка программы — возможность создания панорамных изображений с последующей корректировкой сборных картинок по вертикали или горизонтали.

**Плюсы**: Поддержка 400 форматов графических файлов, оптимизация jpeg-файлов без потери качества, возможность создания панорамных изображений

**Минусы**: Сложности при создании веб-галерей

**Резюме**: Отличное приложение, которое подойдет практически всем. Поддержка большого количества форматов и 44 языков, возможность извлекать кадры из видеороликов, несколько удачных находок, не замеченных в других смотрелках, и многое-многое другое.

## FIREHAND EMBER 6

FIREHANDE EMBER 6

Это еще одна программа из серии а-ля ACDSee, но при этом имеющая ряд фирменных фишек. Одна из них — возможность установить размеры миниатюрных изображений файлов (т.е. thumbnail'ов) и расстояние между ними. Еще одна приятная особенность программы была открыта при попытке выбрать в меню слева другую папку для просмотра. Выяснилось, что **Firehand Ember** показывает миниатюрные картинки, содержащиеся не только в открытой папке, но и в той, на которую в данный момент указывает курсор мышки. Таким образом, вообще не приходится перебирать папки, поочередно открывая каждую из них, чтобы найти нужные изображения. Удобно — нет слов.

Наличествует звуковое сопровождение: например, переход между картинками внутри папки сопровождается звуком, отдаленно напоминающим стук печатной машинки, открытие файла для просмотра — треском и т.д. Сначала это кажется непривычным, но после 10-20 минут работы с программой начинаешь привыкать и уже понимаешь, что, в общем-то, удобно.

Что касается непосредственной работы с изображениями, то здесь Firehand Ember ничем особенным не выделяется. Набор опций стандартный: изменение размера изображения, корректировка цвета, поворот изображения, а также несколько фильтров, позволяющих преобразовать изображение. Наибольшего внимания заслуживают дополнительные инструменты, такие как Fletcher и Captioner. Первый позволяет рисовать различного вида стрелочки прямо на изображении, что очень удобно при работе, например, со скриншотами или презентациями. Используя Captioner, можно добавить любой текст в картинку.

Напоследок отмечу еще одну возможность программы: чтобы открыть файл с изображением с помощью Firehand Ember, достаточно перетащить иконку этого файла на ярлык программы. Интерфейс практически аналогичен предыдущим программам.

**Плюсы**: работа с thumbnail'ами, редактирование изображения

**Минусы**: платность

**Резюме**: Чрезвычайно мощная и всесторонне продуманная утилита, выделяющаяся целым рядом эксклюзивных опций. Главной ложкой дегтя в Firehand Ember является ее платность — в остальном она практически идеальна.

## THUMBSPLUS V 7.0 PRE RELEASE

Очень серьезная программа. В **ThumbsPlus** имеется целый ряд особенностей, не замеченных в программах-конкурентах. Во-первых, утилита кардинально отличается от ACDSee-подобных программ особой технологией обработки thumbnail'ов. ThumbsPlus хранит их в собственной базе данных, поэтому, прежде чем увидеть мини-картинки в правом окне, необходимо подождать, пока программа их проиндексирует. Программа индексирует и составляет базу данных на *все* картинки, находящиеся на вашем HDD, поэтому заранее приготовьтесь к довольно длительной процедуре сканирования. Зато после этого папки, содержащие графические файлы, подсвечиваются различными цветами, что, согласитесь, очень удобно. ThumbsPlus позволяет прописать комментарий к каждому изображению, определить для него ключевые слова и различные дополнительные сведения.

THUMBSPLUS PRO 6.0

Инструментарий для работы с изображениями просто поражает своей функциональностью. Помимо стандартного увеличения, поворота картинки на определенный угол и набора фильтров (которых здесь немало), здесь можно найти немало настроек по изменению гаммы, насыщенности цветов и вообще по работе с цветом. Есть и такие возможность, как сравнение изображений. Сравнение проводится по нескольким параметрам: по пикселям, по цветам, по размерам, по различным алгоритмам. Более того, ThumbsPlus умеет *умножать* изображения: в программе есть модуль комбинирования изображений по многим параметрам, где возможно применить к картинкам математические действия.

В отличие от остальных смотрелок почти каждое окно интерфейса ThumbsPlus настраиваемо и отображает множество параметров. Так, маленькое окошко (обычно предназначенное для предпросмотра картинки) теперь может по выбору отображать информацию о выделенном объекте, непосредственно картинку либо задачи, выполняемые в данный момент программой.

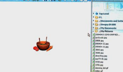
**Плюсы**: Огромный выбор инструментов работы с изображениями

**Минусы**: Для индексирования файлов требуется много и времени, и места на диске; платность; большой размер дистрибутива

**Резюме**: ThumbsPlus идеально подойдет тем, кто привык работать с огромным количеством картинок. Опций в этой программе не просто много — их очень много. Обратная сторона такой всеохватности — солидные размеры и медлительность.

## ALTEROS VIEWER 2.1

В противоположность предыдущей программе **Alteros Viewer** приятно радует глаз. И это чувство остается на протяжении всей работы с ней. Интерфейс немного отличается от обычного — окна поменяли мес-



ALTEROS VIEWER 2.1

тами. Справа представлены папки в виде дерева, а слева показывается выделенный файл. Именно файл, я не оговорился. Alteros Viewer позволяет не только просматривать изображения, но и выполняет роль просмотрщика текстов, флэшек, а также любых других файлов (если программа не знает, как открыть файл, он откроется как текст).

Стиль "междумордия" настраивается: в опциях можно выбрать стиль "а-ля XP", "под золото" и другие. Помимо стилей можно изменять вид и отображение кнопочек и других индикаторов окна. Правое окно дерева удобно в использовании и интуитивно понятно. Внизу окошка есть иконки, фильтрующие отображаемые в папке файлы, т.е. можно видеть только картинки, только тексты или вообще все подряд (даже скрытые файлы Windows). Можно определить стиль отображения информации в этом окне: либо в виде дерева, либо уже знакомые нам thumbnail'ы.

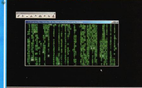
Работа с изображением здесь реализована не так хорошо, как в других приложениях. Есть функции поворота картинки, инвертирования и регулирования цвета — и на этом все. Сильно отредактировать изображение с помощью Alteros Viewer не получится.

**Плюсы**: Отличный дизайн, простота использования

**Минусы**: Недостаточно широкий набор инструментов для редактирования картинок

**Резюме**: Изящная утилита, не обладающая таким количеством возможностей, как лучшие программы такого рода, но отлично справляющаяся со своей основной обязанностью — просмотром изображений.

## MAKAHA 6.1



MAKAHA 6.1

Утилита сразу удивляет количеством кнопок, режимов и опций. С одной стороны, это напрягает и немного пугает, потому что легко запутаться в лабиринтах меню и экранов. Но зато здесь есть все, что нужно. **Makaha** поможет при сканировании, редактировании, распечатке и даже публикации изображения в интернете.

Интерфейс довольно сложный. С первого раза даже не сообразишь, как открыть файл. Поддерживается стандартный набор фильтров, управление гаммой и все остальное, что имеется во всех рассмотренных программах. Программа очень функциональна. Здесь есть опции изменения разрешения экрана **Windows**, возможность конвертации avi-файлов в bmp, посмотра текущие процессы в системе и многое другое.

**Плюсы**: Большие возможности

**Минусы**: Неудобный интерфейс, платность

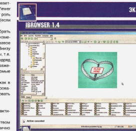
**Резюме**: Хорошая программа с не слишком удачным и довольно запутанным интерфейсом. Не добавляет оптимизма и высокая цена (почти такая же, как у ACDSee).

■ ■ ■

Каждая из представленных программ имеет свои особенности, поэтому, прежде чем делать выбор, определитесь, для чего вам нужна такая программа. ACDSee, Firehand Ember и ThumbsPlus отличаются воистину монументальным подходом практически к любому аспекту работы с изображениями. Тем, кому нужно что-то легковесное и несложное, стоит обратить внимание на IrfanView, FreshView и Alteros Viewer. Выбор за вами. ■

## ЭКЗОТИКА

### IBROWSER 1.4




IBROWSER 1.4

Удобная программа для одновременного серфинга в интернете и просмотра картинок, так как в нее помимо самого просмотрщика встроен миниатюрный браузер. После тестирования всех предыдущих программ **iBrowser**, честно говоря, ничем особо не поражает. Неудобный интерфейс, слишком много настроек, работа с изображениями сводится к стандартным поворотам картинки и увеличению/уменьшению. Радует только поддержка большого количества форматов и русского языка.

### IVANVIEW 1.2



IVANVIEW 1.2

Среди рассмотренных программ **IvanView** ничем не выделяется. Основным достоинством является возможность добавления комментария к изображению. Как утверждают разработчики, эта функция чуть ли не уникальное достоинство IvanView. Однако почти все протестированные программы имеют аналогичные возможности.

### AUTOPICS

AutoPics — самая маленькая программа из представленных. Она занимает всего 30 килобайт и состоит из одного файла. "Междумордие" программы похоже на интерфейс софтин, описанных в обзоре. Единственной дополнительной возможностью программы (кроме показа изображения) является функция просмотра слайд-шоу. Достаточно определить паузу между сменой снимков, выбрать папку и нажатием на кнопку Start запустить слайд-шоу. Левую, "техническую" часть экрана при желании можно скрыть. Дизайн, увы, довольно примитивен.



AUTOPICS

CD и DVD

# СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

## СВЕЖАТИНА!

ГВОЗДЬ НАБОРА

### MICROSOFT WINDOWS APPLICATION COMPATIBILITY TOOLKIT 3.0

**Разработчик:** Microsoft ■ **Язык:** английский ■ **Тип распространения:** freeware ■ **Сайт:** www.microsoft.com

Наверняка большинство из вас сталкивалось с проблемой запуска старых игр под **Windows XP**. Как быть, если игра вылетает в Windows через пару секунд после запуска, а патчи, исправляющие эту проблему, отсутствуют в принципе? Ответ прост — воспользоваться услугами **Microsoft Windows Application Compatibility Toolkit 3.0**.

Утилита состоит из трех компонентов: **Application Compatibility Analyzer**, который занимается проверкой программ на совместимость с ОС, **Application Verifier**, позволяющий обнаружить ошибки еще при разработке утилиты и **Compatibility Administrator**, необходимый для настройки тех параметров, по вине которых отказывается запускаться игра.

**Рейтинг:** 9

### BINARY DIFF V. 4.2.0

**Разработчик:** Игорь Кудрин ■ **Язык:** английский, русский ■ **Тип распространения:** freeware ■ **Сайт:** http://www.risp.ru/~acp/bdiff/bd_about.html

**Binary Diff** является представителем относительно малораспространенного семейства программ-генераторов патчей. Необходимость использования такого рода утилит возникает, как правило, тогда, когда вам требуется передать или отправить кому-либо файл или папку, уже имеющуюся у адресата, но в которые вы внесли небольшие изменения. Вместо того чтобы мучаться с отправкой или переносом новой версии файла (это особенно актуально, в случае если документ занимает много места, а у вас плохая связь или отсутствуют емкие носители), вы можете создать апдейт, отличающийся крохотным размером и содержащий все изменения, внесенные в ваш файл.

Binary Diff состоит из трех компонентов: **BinDiff** — программки для создания обновления, **BinPatch**, необходимой для наложения этого самого апдейта на старую версию документа, и **ChkCRC**, отвечающей за целостность каталога. Кроме всего прочего утилита обладает встроенным архиватором, который автоматически ужимает патчи до совершенно смехотворных размеров.

**Рейтинг:** 8

### EYESAVER 0.1.0.7 DEMO

**Разработчик:** Peter Hirschberg ■ **Язык:** английский ■ **Тип распространения:** shareware ■ **Цена:** 405 рублей ■ **Способ оплаты:** кредитная карта ■ **Сайт:** www.nationalcasa.com

Несмотря на мрачную статистику, основная масса пользователей продолжает игнорировать простейшие правила работы с компьютером. Если вы относитесь к их числу, EyeSaver должен прописаться на вашем PC.

Программа висит в трее и через определенные промежутки времени (это время можно настраивать) напоминает о необходимости сделать перерыв. Во время перерыва утилита предложит вам выполнить несколько несложных упражнений (в представленной демо-версии — только один тренинг) для глаз, вроде тех, что рекомендуют окулисты. Как показывает практика, такие перерывы значительно снижают общую утомляемость и повышают работоспособность.

**Рейтинг:** 7

### MUXASOFT DIALER V. 4.1

**Разработчик:** MuxaSoft Software Company ■ **Язык:** русский ■ **Тип распространения:** freeware ■ **Сайт:** http://muxasoft.com/mdialer

Без преувеличения одна из самых лучших звонилок на данный момент. **MuxaSoft Dialer** умеет автоматически устанавливать связь, ведет чрезвычайно подробную статистику, отличается повышенной системой безопасности (шифруется и пароль, и логин, и домен), имеет анализатор ошибок соединения и встроенный планировщик. Очень удобное и полезное приложение.

**Рейтинг:** 9

### IMAGE ANALYZER V. 1.21

**Разработчик:** Michael Vinther ■ **Язык:** английский ■ **Тип распространения:** donateware ■ **Сайт:** http://meesoft.logicnet.dk/Analyzer

Бесплатная и чрезвычайно легкая (всего 800 килобайт!) альтернатива графическим редакторам средней руки. **Image Analyzer** не может похвастаться таким количеством опций, как в **Photoshop**, но все самое необходимое в ней есть. Программа понимает пятнадцать основных графических форматов. Для Image Analyzer создано несколько плагинов (для создания 3D-моделей, для открытия tiff-файлов и др.), некоторые из них вы найдете на нашем диске.

**Рейтинг:** 8

### SAMINSIDE 2.2.4.1 DEMO

**Разработчик:** InsidePro ■ **Язык:** английский, русский ■ **Тип распространения:** shareware ■ **Цена:** $40 ■ **Способ оплаты:** кредитная карта ■ **Сайт:** www.insidepro.com/eng/index.shtml

Долгое время считалось, что восстановить пароль в **Windows NT/2000/XP/2003** практически невозможно. Дело в том, что в Windows последних версий пароли хранятся в так называемых sam-файлах, получить доступ к которым обычными средствами невозможно — настолько хорошо они защищены. И лишь относительно недавно появились программы, способные взламывать эти файлы. **SAMInside** — одна из них.

Утилита обладает простым интерфейсом и достаточно быстро работает, успешно извлекая до 80% забытых паролей. Необходимо отметить, что SAMInside умеет вытаскивать из sam-файлов не только пароли, но и другую информацию о пользователе.

**Рейтинг:** 8

### QDICTIONARY

**Разработчик:** Anplex Software ■ **Язык:** английский ■ **Тип распространения:** freeware ■ **Сайт:** www.anplex.ru

**QDictionary** идеальна практически во всех отношениях. Эта маленькая, не отягощенная лишними опциями утилита удобнее в использовании любой другой программы-переводчика. В отличие от монструозных "**Сократа**" и **Promt** эта программа способна переводить английские слова буквально на лету: стоит только навести курсор на неизвестное вам английское слово, как QDictionary тут же выведет во всплывающем окошке несколько вариантов перевода. Включить/отключить ее можно одним щелчком по иконке в трее.

**Рейтинг:** 9

### URL2BMP V.1.03

**Разработчик:** Pixel Technology ■ **Язык:** английский ■ **Тип распространения:** freeware ■ **Сайт:** www.pixel-technology.com

Ультраполезная программа, способная в некоторых случаях дать фору любому оффлайновому браузеру. Как известно, для того чтобы просмотреть веб-страницу в оффлайне, ее придется либо сохранить на жесткий диск, либо оставить открытым браузер. Обойти эти ограничения поможет **url2bmp**. Программа позволяет делать скриншоты сайтов в их полную величину, захватывая даже то, что остается за границами экрана. Интерфейс элементарный: вводите в соответствующее окошко адрес сайта, задаете размер окна, указываете формат, в котором вы желаете сохранить изображение странички (bmp, jpg, png и даже tiff), нажимаете кнопку "Go", и — вуаля! — скриншот готов.

**Рейтинг:** 8

### TOTAL UNINSTALL 2.34

**Разработчик:** Gavrila Martau ■ **Язык:** русский, английский, немецкий, французский и др. (всего 11 языков) ■ **Тип распространения:** freeware ■ **Сайт:** www.geocities.com/ggmartau

Всем известно, что подавляющее большинство программ даже после честной деинсталляции (не говоря уже о ручном удалении) оставляют в системе множество своих файлов и ключей в реестре, замедляя тем самым работу компьютера и создавая зачастую массу проблем. **Total Uninstall** поможет вам удалить любое приложение подчистую.

Перед установкой новой программы следует запустить Total Uninstall и сделать "снимок" системы. После инсталляции нужной программы снова запускайте Total Uninstall и делайте еще один снэпшот. Программа сравнит оба "снимка" и тут же выявит, где и что было изменено при установке новой утилиты. Полученные результаты сохраняются в базе данных чтобы тогда, когда вы будете удалять приложение, в системе от него не осталось и следа.

**Рейтинг:** 7

## О РАЗДЕЛЕ

**"Софтверный набор" — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы.** В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями. Еще на CD/DVD содержится разъяснение системы рейтингов и информация о том, что такое shareware, freeware и прочее.

**В состав "Софтверного набора" входят рубрики "Свежатина!"** (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), "**Полезный софт**" (составляется по статьям одноименного раздела) и "**Игроманский стандарт**" (крайне важные программы плана DLH, ICQ, MTC, Winamp, антивируса и т.д., которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления; описания этих программ даны на страницах "CD-мании").

Программы "Софтверного набора", которые по причине крупных размеров размещены только на DVD, отмечены таким вот значком: DVD

**Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!**

## ТИПЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ПРОГРАММ

**Freeware.** Бесплатно распространяемая программа.

**Shareware.** Продукт, созданный небольшой группой разработчиков и распространяемый, как правило, через интернет. Либо имеет определенные функциональные ограничения, либо прекращает работать по истечении определенного срока (иногда и то, и другое). На нашем CD/DVD вы найдете действующие версии этих программ, а из текста **"Софтверного набора"** в журнале можете узнать их стоимость и способы оплаты.

**Donateware.** Разновидность бесплатно распространяемых программ. Однако если программа вам действительно понравилась, вы можете перевести ее автору какую-то сумму денег (donate переводится как "жертвовать").

**Commercial.** Платное приложение. Зачастую производители **commercial**-программ выпускают демо-версии этих программ, которые или имеют функциональные ограничения, или прекращают работать по истечении определенного срока.

### СКИНЫ ДЛЯ WINAMP
***Тип распространения:*** freeware

На этот раз мы подготовили для вас скины, сделанные по таким играм, как **Enter the Matrix, Halo, Tron 2.0, Silent Hill 3, Gun Metal** и **Grand Theft Auto: Vice City**. В подборку неигровых скинов вошли "шкурки" по **"Властелину Колец: Две башни"**, **Angel**, **Withblade** и многие другие.

**Рейтинг:** 8

## ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

### К СТАТЬЕ "КОДЕКС БЛАГОРОДНОГО ГРАБИТЕЛЯ"

### APOLLO 3.7
***Разработчик:*** Heikki Ylinen ■ ***Язык:*** английский ■ ***Тип распространения:*** careware ■ ***Сайт:*** http://koti.welho.com/hylinen/apollo

Один из альтернативных **Winamp**'у плееров, отличающийся неплохим звучанием. Увы, в плане дизайна программа представляет собой довольно жалкое зрелище.

**Рейтинг:** 7

### CD-EX 1.51
***Разработчик:*** Albert L. Faber ■ ***Язык:*** английский ■ ***Тип распространения:*** freeware ■ ***Сайт:*** http://cdexos.sourceforge.net

Широко распространенная утилита, необходимая для граббинга mp3-файлов. Бесценная вещь в хозяйстве любого меломана.

**Рейтинг:** 8

### PZ TAG EDITOR 4.50
***Разработчик:*** Павел Зайцев ■ ***Язык:*** русский ■ ***Тип распространения:*** shareware ■ ***Цена:*** 19.95 $ ■ ***Способ оплаты:*** кредитная карта ■ ***Сайт:*** www.pztageditor.com

**PZ Tag Editor** незаменим при редактировании ID-тэгов в mp3-файлах. Умеет самостоятельно заполнять тэги, исходя из названия файла, переименовывает файлы в зависимости от содержания тэгов и делает многое другое.

**Рейтинг:** 8

### MP3GAIN 1.2.3
***Разработчик:*** Replay Gain ■ ***Язык:*** английский, русский ■ ***Тип распространения:*** freeware ■ ***Сайт:*** http://mp3gain.sourceforge.net

Эта программа необходима для "выравнивания" громкости музыкальных файлов. Работает **MP3Gain** по психоакустическим алгоритмам, поэтому ухудшение качества звучания трека после ее использования практически исключено.

**Рейтинг:** 7

### GAPLESS OUTPUT PLUG-IN 0.7.2
***Разработчик:*** Nullsoft PiMP Install System ■ ***Язык:*** английский ■ ***Тип распространения:*** freeware ■ ***Сайт:*** http://www.winamp.com/plugins/details.php?id=107818

Чрезвычайно узкоспециализированная программа — плагин для Winamp, устраняющий микропаузы между треками.

**Рейтинг:** 6

### К СТАТЬЕ "БЕСПЛАТНЫЙ СЫР"

### ACDSEE 6.0
***Разработчик:*** ACD Systems Ltd. ■ ***Язык:*** английский, русский ■ ***Тип распространения:*** shareware ■ ***Цена:*** 49.99 $ ■ ***Способ оплаты:*** кредитная карта, банковский перевод ■ ***Сайт:*** www.acdsystems.com/English/index.htm

Самая распространенная и самая, безусловно, лучшая программа для просмотра картинок. Масса опций, удобный интерфейс, инструментарий для редактирования изображений — в **ACDSee** есть почти все, что вам может понадобиться.

**Рейтинг:** 10

### INFANVIEW 3.91
***Разработчик:*** Skiljan Irfan ■ ***Язык:*** английский, русский ■ ***Тип распространения:*** freeware ■ ***Сайт:*** www.irfanview.com

Лучшая из бесплатных смотрелок. Большой выбор настроек, высокая скорость работы, поддержка плагинов — в общем, **InfanView** хороша практически всем.

**Рейтинг:** 8

### FRESHVIEW 2.2
***Разработчик:*** Freshdevices Corp ■ ***Язык:*** английский ■ ***Тип распространения:*** freeware ■ ***Сайт:*** www.freshdevices.com/freshview.html

Программа, сделанная по принципу "ничего лишнего". В целом утилита неплохая, но все портит рекламный баннер, убрать который невозможно в принципе.

**Рейтинг:** 9

### COFFEECUP FREE VIEWER PLUS 2.5
***Разработчик:*** CoffeeCup ■ ***Язык:*** английский ■ ***Тип распространения:*** freeware ■ ***Сайт:*** www.coffeecup.com/image-viewer

Заслуживающая внимания утилита, коньком которой стала безупречная работа с большими массивами картинок.

**Рейтинг:** 7

### XNVIEW 1.70
***Разработчик:*** Pierre-e Gougelet ■ ***Язык:*** английский, русский ■ ***Тип распространения:*** freeware ■ ***Сайт:*** www.xnview.com

Основными преимуществами **XnView** являются поддержка почти 400 форматов графических файлов и возможность изменять размеры jpeg-файлов без потери качества. Хорошая программа, но по функциональности она несколько уступает **ACDSee, Firehand Ember** и **ThumbsPlus**.

**Рейтинг:** 8

### FIREHAND EMBER 6
***Разработчик:*** Firehand Technologies Corporation ■ ***Язык:*** английский ■ ***Тип распространения:*** shareware ■ ***Цена:*** $39.99 ■ ***Способ оплаты:*** кредитная карта ■ ***Сайт:*** www.firehand.com/Ember

Очень комплексная и продуманная утилита, стоящая особняком от остальных программ за счет наличия целого ряда интересных и по-настоящему полезных опций. Одни из фаворитов нашего обзора.

**Рейтинг:** 9

### THUMBSPLUS V. 7.0 PRE RELEASE
***Разработчик:*** Cerious Software Inc. ■ ***Язык:*** английский ■ ***Тип распространения:*** shareware ■ ***Цена:*** $39.99 ■ ***Способ оплаты:*** кредитная карта ■ ***Сайт:*** www.cerious.com/featuresv7.shtml

Весьма навороченное приложение, кардинально отличающееся от законодательницы мод ACDSee. Система индексации изображений, огромный инструментарий, множество опций. Одна из лучшим программ среди представленных.

**Рейтинг:** 8

### ALTEROS VIEWER 2.1
***Разработчик:*** Lighttek Software ■ ***Язык:*** английский ■ ***Тип распространения:*** shareware ■ ***Цена:*** $30 ■ ***Способ оплаты:*** кредитная карта, банковский перевод ■ ***Сайт:*** www.lighttek.com/alteros/viewer.htm

Программа отличается очень удачным дизайном, а вот со своим основным предназначением утилита справляется не так хорошо, как хотелось бы. К тому же программа платная.

**Рейтинг:** 7

### MAKAHA 6.1
***Разработчик:*** Brandyware Software ■ ***Язык:*** английский ■ ***Тип распространения:*** shareware ■ ***Цена:*** $45.95 ■ ***Способ оплаты:*** кредитная карта, банковский перевод ■ ***Сайт:*** http://members.aol.com/brandyware/makaha.htm

Неплохая утилитка с чрезмерно залутанным интерфейсом. Набор опций стандартный, эксклюзивные фишки замечены не были. На этом фоне немного неадекватная цена несколько смущает.

**Рейтинг:** 7

### IBROWSER 1.4
***Разработчик:*** ICoder Group International ■ ***Язык:*** английский, русский ■ ***Тип распространения:*** freeware ■ ***Сайт:*** http://ibrowser.icodersoft.com

Экзотическая смотрелка, главной особенностью которой является встроенный браузер. Больше ничем особенным не выделяется.

**Рейтинг:** 6

### IVANVIEW 1.2
***Разработчик:*** Ivanview.com ■ ***Язык:*** английский ■ ***Тип распространения:*** shareware ■ ***Цена:*** $24.95 ■ ***Способ оплаты:*** кредитная карта, банковский перевод ■ ***Сайт:*** www.ivanview.com

Маленькая, но, увы, далеко не самая удачная утилита, явно проигрывающая своим собратьям почти по всем параметрам.

**Рейтинг:** 6

### AUTOPICS
***Разработчик:*** MyDesktopHelp ■ ***Язык:*** английский ■ ***Тип распространения:*** freeware ■ ***Сайт:*** www.mydesktophelp.com/development.htm

Крохотная софтинка, привлекшая наше внимание прежде всего своим крохотным размером (30 кб). Ничем больше программа не примечательна.

**Рейтинг:** 6

## ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

В **"Игроманский стандарт"** входят программы, последние версии которых мы регулярно выкладываем на CD/DVD из номера в номер. Их подробное описание вы можете найти в разделе **"CD-мания"**.

**"Антивирус Касперского", Adobe Acrobat Reader, CheMax 3.9 и CheMax Rus 2.6, Dirty Little Helper, DirectX 9.0b, DivX 5.1.1, K-Lite Mega Codec Pack 1.02, RAD Video Tools 1.6c, WinRAR 3.30rus, GlobalMania, Magic Trainer Creator, Microsoft .NET, QuickTime 6.1, Winamp 5.0.3.**

E-MAIL РУБРИКИ: ANTIXAKER@IGROMANIA.RU

Владимир Болвин




# ПРОПИСАНО ЛАБОРАТОРИЕЙ!

## ОБЗОР "АНТИВИРУСА КАСПЕРСКОГО" PERSONAL V5.0

Сколько нужно времени, чтобы дойти до кондиции поросячьего визга? Иногда хватает суток. Мне вот хватило месяца... Без принятия вовнутрь общеукрепляющих защиту обновлений антивирусной базы знакомство с новым продуктом от **"Лаборатории Касперского"** началось с нездорового хрюканья (предупреждения о наличии на винчестере вируса)! Я на личном опыте убедился, что с начала апреля и до середины мая проходит довольно много времени, в течение которого вирусописатели не сидят сиднем. Их заботами на свет народилось множество шустрых, проворных червей. Обнаружив беззащитный компьютер, зловредные паразиты устроили на нем полную вакханалию. Почта зачервивела и, не спрашивая разрешения, разбрасывала бомбы по адресам. К каждому посланию аккуратно прикреплялась последняя мутация кольчатой заразы. То-то икалось в последнее время так часто. Наверное, получатели благодарили за письма последними словами.

Мутанты нарыли ходов в структуре папок на поверхности харда, заполонили каталоги кучей файлов, с полным комфортом отдались главному завету своего создателя — "размножаться, размножаться и еще раз размножаться". Свадьбы вирусов игрались регулярно. Приплод рассеивался по харду при каждом запуске зараженных программ и отправлялся в Сеть при каждом подключении к интернету. Жить больной системе оставалось недолго. Автоматическая самоликвидация системы посредством запрограммированной в теле вируса команды "format C:" приближалась неспешно, по-пластунски. Очень вовремя поступило ценное указание установить свежевыпущенную версию "Антивируса Касперского Personal" за номером пять. С корабля (порт приписки ***http://downloads1.kasperskylabs.com/trial/registered/4IG5XENT-FICW-61KE-8CLY-5MSE8NY3HT8J/kav5.0trial_personalru.exe***, водоизмещение 12 Мб) попала она сразу на бал паразитов и давай мочить "танцоров" направо налево. Тут и пришел подлой нечисти кирдык. Осмотр новинки прошел в самой что ни на есть боевой обстановке и оставил впечатления приятными, а систему в изначальной порядочности.

### Встречаем по одежке...

Сразу о новшествах. Интерфейс программы стал проще, приятней и понятней (см. *рис. 1*). Чем-то напоминает **Norton AntiVirus** от **Symantec**. По удобству, а не по внешнему виду (см. *рис. 2*). Просто законы эргономики заставляют разработчиков избегать неоднозначных нововведений, использовать проверенные средства, которые пользователи уже оценили и одобрили. Это как с автомобилями. Может, инженерам **Nissan** хотелось бы вставить в приборную доску водителя стильный спидометр со спиральной шкалой, встроенным телевизором и овощными картинками вместо цифр на барабане счетчика пройденного пути, — но покупателям вряд ли это понравиться. Поэтому и у **Mercedes**, и у **"Запорожца"** этот прибор, по сути, одинаковый.

Подобная унификация имеет замечательное свойство: впервые оказавшись "за рулем" новой программы, пользователь-водитель без труда разберется, за что отвечают новые кнопочки и куда нужно ставить свежие галочки. Такой подход благотворно влияет на усвоение строптивого софта. По пути унификации направляют свои стопы разработчики самого разного инструментария, выполняющего сходные функции. Например, интерфейс многих стратегических игр, в целом, повторяется.

Цветовая гамма "Антивируса Касперского Personal" пятой версии приятна глазу (желто-пивные тона Norton-конкурента — исключительно на любителя). В главном окне программы пользователю предлагаются решения трех категорий задач: противодействие вирусам (вкладка "*Защита*"), индивидуальная подгонка программы (раздел "*Настройка*"), обслуживание самого антивируса ("*Поддержка*").

Основное поле окна делится на две половины. В левой части — управление. Там запускается сканирование компьютера на присутствие зараженных программ, осуществляется поиск обновлений вирусной базы и т.д. В правой — отражается информация о текущем состоянии антивирусных дел (установленный уровень защиты, дата проведения последней проверки). Все три закладки организованы подобным образом.

По умолчанию в главном окне открывается вкладка "*Защита*". Именно в ней вам предстоит заниматься отлавливанием разнообразных паразитов, тайно проникших на ваш компьютер с известными целями... Кстати, понятие о "вирусах" в справочной системе антивируса трактуется несколько шире обычного. Особо предупреждают, что сюда входят как сами вирусы, так и другие вредоносные программы — трояны, черви. С ними новая версия обучена успешно бороться. Очень удобна возможность проверить только базу данных электронной почты. Для этого при щелчке по строчке "*Проверить объекты*" среди доступных для проверки дисков надо выбрать пункт "*Почтовые ящики*".

В "*Настройках*" находятся опции, отвечающие за оборону и профилактику компьютера от вредоносных воздействий. В зависимости от степени предполагаемого риска заражения (от того, насколько это важно для вас) можно изменить установленный по умолчанию уровень *постоянной защиты*. *Рекомендуемая* ступень обязывает программу проверять только файлы, ко-

торые, как предполагает "Лаборатория Касперского", могут быть заражены. В их число не входят разного рода архивы (в том числе и самораспаковывающиеся). Кроме того, не проверяется исходящая корреспонденция. На максимальном уровне защиты прочесываются архивы и вся почта, получаемая и отправляемая с вашего компьютера. Отличие режима "*Максимальная скорость*" от "*Рекомендованного*" в том, что проверяются только файлы с указанными расширениями. В этом случае проверка дисков займет гораздо меньше времени, да и сам антивирус обойдется самым скромным объемом оперативной памяти. Хотя что мешает выгрузить его перед ресурсоемкими задачами, например перед загрузкой игры?

В этой же вкладке настраивается проверка новых обновлений на сайте "Лаборатории Касперского", работа с файлами на "карантине" и некоторые дополнительные опции. Последние выглядят очень скромно. Вы можете: выключить всплывающие сообщения и звуки, указать срок хранения отчетов, отменить запуск программы при старте системы, задать антивирусу пароль. Вот, в общем-то, и все. Изменять звуки (если вам не нравится поросячий визг при обнаружении вирусов) и каким-то образом менять интерфейс нельзя.

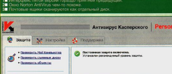
Вкладка "*Поддержка*" сделана, в основном, чтобы помогать пользователям разрешать возникающие с антивирусом проблемы. Здесь вы можете узнать состояние своих лицензионных ключей, воспользоваться пунктами "*Руководство*" и "*Помощь*" (как ни странно, но обе ссылки выводят на экран один и тот же файл справки "Антивируса Касперского Personal"), посетить сайты Лаборатории. Самое главное — в этом окне можно обратиться за помощью непосредственно к специалистам компании. Предлагаются два варианта. Нажав ссылку "*Запрос в службу поддержки*", вы запускаете свою программу электронной почты (гарантированно работает для **Microsoft Outlook** и **Microsoft Outlook Express**) и получаете заготовку письма. Остается только наполнить письмо содержательным описанием вашей проблемы и отправить его по указанному в заголовке адресу. Все необходимые сведения о вашей системе и компьютере уже автоматически добавлены в заготовку. Кстати, возможно вам будет любопытно посмотреть, что обнаружила программа на вашей машине (даже если вы отправлять письмо никуда не собираетесь). Помимо вещей, относящихся к самому "Антивирусу Касперского" (дата обновления антивирусной базы, номер лицензии, срок окончания работы), там будут прописаны некоторые особенности вашего железа — тип процессора, версия BIOS, количество памяти и прочее. В другом варианте вам предлагается отправить в лабораторию подозрительный (на ваш взгляд) документ или файл. Это может потребоваться, если антивирусу файл по каким-то причинам не понравился, а вы по каким-то причинам не доверяете его мнению, или вам очень нужно продолжить работу именно с этим документом. Проблема в том, что файл в этом случае будет помещен в одиночную камеру карантина и полностью изолирован от внешнего мира (в том числе и от вас). Тут-то и надо воспользоваться пунктом меню "*Отправка файла на исследование*". Специалисты "Лаборатории Касперского" обещают прислать полный отчет о препарации вашей посылки и восстановить содержащиеся в ней данные.

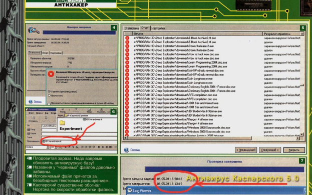
## Провожаем по уму...

Какой хотелось бы видеть идеальную антивирусную программу? Она должна работать быстро, как ниндзя, быть такой же незаметной, ну и, конечно, надежно делать секир-башка паразитическим элементам, прокравшимся на охраняемый объект. Первый же запуск новой версии "Касперского" позволил убедиться в его реальных притязаниях на лавры идеальной антивирусной программы. Результаты были ошеломляющие. Начну с главного: на моем компьютере было обнаружено и удалено 7790 вирусов (см. *рис. 4*)!

Формулировка немного неточная... На самом деле вирус был один. Но он наплодил такую массу зараженных файлов... Причем занимался этим презренный червь при полном попустительстве "**Антивируса Касперского/Igromania Edition**". Правда, если учесть последнее обновление месячной давности, то большая часть вины лежит вовсе не на программе. Примечательно, какие названия давал вирус своим файлам (см. *рис. 5*). Там встречались: "101 Sex and more.rtf.exe", "Doom 3 release 2.exe", "Haw to hack new.doc.exe", "Windows 2000 Sourcecode.doc.exe". Обратите внимание на "двойное" расширение файлов. Похоже, большинство из них готовились к спецотправке в качестве почтового вложения. Это старый прием. Хитрость в том, что в окне почтового сообщения поле "*Тема*" способно вместить только определенное количество символов. Первая часть окажется видимой для получателя. Не подозревая о второй, он щелкает по файлу и... Это легко продемонстрировать. Возьмем, например, файл **Notepad.exe** текстового редактора системы ("**Блокнота**") и скопируем его из папки Windows в какую-нибудь другую. Переименуем его. Пускай будет тот же самый "101 Sex and more.rtf.exe". Но только делаем таким образом: сначала идет **101 Sex and more.rtf**, затем ставим много-много пробелов, и только потом идет окончание **.exe**. Если окончание не удается прописать, значит, вы переборщили с пробелами. Уменьшайте их количество, время от времени проверяя, печатаются ли буквы. В конце концов получите файл, который имеет ви-

1 Интерфейс пятой версии гораздо приятней предыдущей.
2 Окно Norton AntiVirus чем-то похоже.
3 Почтовые ящики сканируются как отдельный диск.






4■ Плодовитая зараза. Надо вовремя обновлять антивирусную базу!
5■ Названия у "червивых" файлов довольно забавны.
6■ Исполняемый файл прячется за безобидным текстовым расширением.
7■ Касперский существенно обогнал Нортона по скорости обработки файлов.

димое расширение текстового документа (rtf — один из обычных форматов текста, таких как txt и doc), но при нажатии на него запускается "Блокнот". Если его присоединить к письму, то получатель тоже будет думать, что ему прислали безобидный текстовый файл (см. *рис. 6*). Чем и пользуются злоумышленники... А ведь "фальшивое" расширение исполняемого файла может быть любым: JPG, MP3, GIF, AVI — да что угодно... В общем и целом, возможности своей основной функции — поиск и уничтожение вирусов — "Антивирус Касперского Personal" версии 5.0 продемонстрировал неожиданно наглядно и максимально эффективно.

Программа работает на удивление быстро. В *рекомендуемом* режиме проверка наполовину заполненного 80-гигабайтного диска заняла 1 час 47 минут 36 секунд. И это учитывая обработку семи с половиной тысяч зараженных объектов! Для сравнения я запустил Norton AntiVirus. Для осмотра того же самого диска, с теми же самыми файлами ему потребовалось 4 часа 8 минут 10 секунд. Само собой, никаких вирусов он уже не обнаружил и, следовательно, никакой другой работы, кроме проверки, не выполнял. Правда, обнаружил пару "угрожающих" файлов (Threats), которые по рекомендации Norton AntiVirus были незамедлительно с харда удалены. Разница во времени разительна (см. *рис. 7*). "Нортон" продул "Касперскому" с крупным счетом! Но это далеко не окончательный результат. Дело в том, что пятая версия "Антивируса Касперского" при следующей проверке диска будет проверять только файлы, измененные с момента последнего тотального осмотра. То есть время полной проверки диска сократится до самого минимума! И чем чаще запускать, тем с каждым разом все скорее будет финишировать программа. Несомненный плюс. Да и по субъективным ощущениям даже запуск антивируса при старте системы значительно ускорился по сравнению с предыдущей версией.

Поддержка своего продукта антивирусными компаниями — очень важная вещь. Войну между вирусописателями и разработчиками антивирусного обеспечения никто не отменял. Каждый день регистрируются десяток-другой новых вирусов. К счастью, большинство из этих поделок "нежизнеспособны". Однако специалисты кропотливо вносят их в базы данных и выкладывают обновления в Сети. Другой вопрос в том, как часто их надо скачивать... Некоторые фирмы идут гораздо дальше, чем простое обновление антивирусных баз. Организуются настоящие "горячие линии", где можно задавать волнующие вопросы в режиме реального времени (например, служба **Trend** для программы **PC-cillin**). Поэтому оставить без внимания пункт *"Отправить файл на исследование в "Лабораторию Касперского"* никак нельзя. Тут обнаружился небольшой, но неприятный сюрприз. После щелчка по ссылке появилось стандартное окошко для выбора файла. Однако выбрать ничего не удалось. Как только после указания "подозрительного" файла нажималась кнопка *"Открыть"*, выдавалось предупреждение системы (**Windows 98SE**) о выполнении недопустимой операции, и программа закрывалась... Ну что ж, зато появился повод отправить запрос в службу поддержки.

Вечером было отправлено письмо, а утром уже пришел ответ. Служба поддержки работает очень оперативно, что не может не радовать. Если у вас стоит Windows 98SE и наблюдаются те же симптомы, то рекомендовано следующее: *"Обновите, пожалуйста, ваши библиотеки согласно информации на сайте компании Microsoft — http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;279411. И переустановите антивирус"*.

Заменил — помогло.

■■■

Ну что ж, знаменитый продукт "Лаборатории Касперского" очень удачно обновился до пятой версии. Можно поздравить разработчиков с отлично проделанной работой. Новое "чистящее" средство хорошо на вид и дело свое знает на все сто. Рекомендуем! ■



NESCAFÉ
IMAX
СУПЕРКИНОТЕАТР







АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Привет, товарищи интер-, капслок- и прочие -нетчики. Июльские бдения коллектива, денно и нощно корпящих над материалами "**Интернета**", не прошли для рубрики даром. Взошедшая в прошлом номере статья "**Двигатель сетевого прогресса**" в этом успешно заколосилась второй частью, в которой подробно рассказано о том, как сделать на PHP-Nuke отличный форум для сайта. В следующем выпуске журнала будем собирать урожай в третьей, заключительной, части статьи — просуммируем полученные знания и доведем до ума и без того работоспособный сайт.

Заглядывая в будущее "**Игры в онлайне**", уже сейчас вижу в ней несколько отличных аналитических материалов по MMOG и обзор нескольких хитовых проектов. Кстати, заявленный в прошлом номере обзор ураганного онлайнового экшена Soldat временно переносится на неопределенный срок. Разработчики анонсировали новую версию игры, и мы хотим дождаться ее выхода. Дело в том, что официальные сервера поддерживают только последние версии игры. Если мы выложим на CD/DVD предпоследнюю версию, то вам придется либо, так сказать, сосать лапу, либо скачивать из Сети немаленький дистрибутив. Так что — пока ждем.

Еще одно очень важное объявление! С этого номера начинает работать на прием писем почтовый ящик **URLs@igromania.ru**. Думаю, вы по названию догадались, для чего он нужен. Правильно! Чтобы вы присылали на него самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе "**Интересное в Сети**". Делаем мы это неспроста, а с целью. С целью максимально приблизить "ИвС" к идеалу сетевого серфера. В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, "отличный флэш-квест" или "сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения"). Самых успешных ссылкособирателей и урлосборщиков мы обязательно премируем...

И не забывайте, что мы ждем обратной связи от вас не только на нашем форуме, но и напрямую по почте. Пишите на e-mail рубрики и непосредственно на мой почтовый ящик — **MakarenkOFF@igromania.ru**. Предлагайте, советуйте, рекомендуйте. Помните, что темы для многих статей исходят именно от вас...

**Алексей Макаренков**

## Скоростной Израиль

Как вы думаете, какая страна быстрее всего "погружается" в Мировую Паутину. США? Канада? Япония или Китай? Так считают большинство пользователей Сети. На самом же деле, согласно недавно проведенному исследованию, самая быстроинтернетизирующаяся страна — Израиль. Только за последние полгода количество пользователей на территории государства выросло на — только вдумайтесь в эту цифру — 900 000 человек. И теперь к интернету подключено более сорока процентов всех жителей страны. Причем более восьмидесяти процентов входят в Сеть не по модемному доступу (как было всего год назад), а через широкополосные интернет-каналы (в частности ADSL).

Россия же пока даже не в двадцатке самых быстровходящих в Сеть стран. Что ж, с приходом на интернет-сцену скоростного ADSL-доступа и с появлением в России провайдеров, поддерживающих это недорогое и очень качественное соединение, у нас есть шанс наверстать упущенное. По данным МИТ РФ (Министерства информационных технологий), по сравнению с прошлым годом общий интернет-трафик на территории России вырос ни много ни мало в два раза. Называется цифра в 400 терабайт. Вообразили количество ноликов?

## Не пойман — не вор

Хакеры, хакеры, хакеры... За день на серверы самых различных компаний по всему миру совершается более десятка тысяч хакерских атак. Больше половины из них перехватываются и блокируются. Остальные наносят тот или иной ущерб. Достаточно часто эти атаки удается, что называется, отследить. То есть администрация атакованного сервера точно знает, из какой страны, с какого компьютера было совершено "нападение". И, естественно, об этом докладывается куда следует.

Вдумайтесь... Ежедневно в отделы сетевой безопасности поступает информация о местоположении сотен хакеров. А арестовываются и показательно наказываются штрафами или реальными сроками тюремного заключения — единицы. Один-два случая за месяц, не больше. Так в чем же дело? Почему полиция не арестовывает всех злоумышленников? Ведь, казалось бы, чего проще. Получил информацию о местоположении хакера, передал в департамент полиции по месту жительства компьютерного хулигана (хоть через весь земной шар), и вот уже к нему домой стучатся строгие дяди в фуражках...

Не все так просто. По данным одного независимого английского интернет-агентства, в девяти случаях из десяти доказать, что атаку производил именно данный человек, просто невозможно. В полиции может быть исчерпывающая информация о том, с какой машины и в какое время шла атака. Но компьютер не потащишь в суд. Надо доказать, что взлом — сознательное вредоносное деяние владельца компьютера. Стандартная и практически всегда спасительная отмазка всех хакеров: "Атаку произвел троян, которого я подцепил в Сети. После атаки вирус самоуничтожился". Учитывая, что многие трояны действительно обладают "хакерской" активностью, а также могут самоуничтожаться, — доказать причастность хакера к взлому в большинстве случаев практически невозможно. Даже если есть подробные логи атаки.

Так что до тех пор, пока не придуманы новые методы идентификации компьютерных взломов и не приняты новые законы, для опытных хакеров не проблема избежать наказания.

## Прецедент

За рубежом — в Штатах, Англии, Германии и много где еще — спам давно приравнен к бедствию мирового масштаба: цунами, тайфуну и нашествию саранчи в одном флаконе. И борются с источником заразы — спамерами — нещадно. Их выслеживают, штрафуют, лишают доступа к Мировой Паутине... случается — даже сажают. По вполне конкретным статьям, на вполне конкретные нары.

У нас же в Отечестве до недавнего времени ловля спамеров была пущена на самотек. То есть сами не ловятся, ну и ладно. Однако до бесконечности так продолжаться не могло. Первый спамер — некто товарищ **Дмитрий Андросов** — был схвачен, обвинен в спамерстве и приговорен по статье 273 УК РФ ("*Создание программ для ЭВМ, заведомо приводящих к несанкционированному блокированию, копированию информации, нарушению работы сети ЭВМ*") к штрафу в несколько тысяч рублей и условному сроку — один год лишения свободы. Тов. Андросов, правда, рассылал спам не по электронной почте, а на мобильные телефоны через одну из SMS-служб в интернете. И содержались в письмах вовсе не рекламные предложения о продаже какой-нибудь супердешевой дачи на Канарах или "Запорожца"-кабриолета желто-зеленого окраса. Тов. Андросов всего лишь выразил в сообщениях свое отношение к владельцам телефонных аппаратов, на которые были посланы SMS. Выразил в грубой, можно даже сказать, циничной матерной форме. За что и поплатился — один из абонентов незамедлительно подал в суд.

Что ж, прецедент создан. Будем ждать, когда подобная практика станет массовой. Возможно, спамеры убоятся кары свыше, уйдут в подполье, затаятся там и будут лишь изредка досаждать нам нежелательными письмами.

## Немного статистики

Как вы думаете, сколько в интернете доменов первого уровня? Ну хотя бы приблизительно? Пять миллионов? Десять? После проведенного исследования, лаборатория VeriSign огласила совершенно, не побоимся этого слова, сумасшедшую цифру. Шестьдесят три миллиона! Еще раз — **63 000 000**. То есть где-то по одному

домену на сотню жителей Земли. Причем только в этом году было зарегистрировано 4,5 миллиона доменов. С такими темпами интернетчики, кто знает, к концу года удвоят цифру.

Что интересно — на данный момент более семидесяти процентов зарегистрированных сайтов функционируют и лишь двадцать с хвостиком захвачены коварными сквалыгами из клана "черных коммерсантов", зарабатывающих немалые деньги на перепродаже интернет-адресов. Сравните: в прошлом году сетевым спекулянтам принадлежало чуть менее половины всех интернет-доменов первого уровня.

## Спам тебя дери!

Пожалуй, ни один выпуск "Новостей интернета" не обходится без новости о спамерах и их вредительской деятельности. Мы не раз задавались вопросом, какой же объем от всей интернет-корреспонденции составляет спам. По мнению разных специалистов, рассылка составляет от тридцати до восьмидесяти процентов от всех почтовых отправлений. Тем не менее, достоверных сведений на этот счет до сих пор ни у кого нет. Или этот кто-то их тщательно скрывает. А вот анализ спам-рассылки на территории России, то есть в рунете, не так давно провели. И оказалось, что спам составляет порядка тридцати процентов от всех электронных писем... Это не так много — в некоторых европейских странах спам может составлять до девяноста процентов — но вот темпы роста... Россия по скорости развития, скажем так, спам-рынка занимает второе место после Китая, а значит, у нас есть все шансы очень скоро добраться до тех самых восьмидесяти процентов...

Согласно ряду исследований, доход отечественных спамеров сейчас составляет около двух-четырех миллионов долларов в год, что, согласитесь, совсем не мало. При подобных темпах роста спам-рассылки, по самым оптимистичным прогнозам, провайдерам придется тратить порядка двадцати процентов своего дохода только на то, чтобы стабилизировать ситуацию со спамом. Речи о том, чтобы полностью свести на нет эту заразу, уже не идет...

## Интернет-серфинг

Куда только не вмонтировали портативные устройства для доступа к интернету! В холодильники... чтобы можно было, выуживая с нижней полки бутылку пива, зайти на сайт и изучить двести способов открывания этой самой бутылки. В автомобильные панели — чтобы, стоя в пробке или несясь на двухстах километрах по оживленной магистрали, можно было зайти на страничку автослужбы и выяснить, где ближайшая дешевая заправка. В кейсы — оно и понятно, бизнесмену интернет нужен позарез, без него нынче больших денег не заработаешь. В дамские сумочки — женам бизнесменов интернет не менее важен, ведь без него больших денег, заработанных мужьями, не потратишь...

Теперь вот компактный лэптоп для скоростного доступа к Сети шутники, по-другому и не назовешь, из компании **Intel** встроили в... доску для серфинга. Все как положено. Процессор 1.7, винт на 80 гигов, ЖК-мониторчик, платка для Wi-Fi-соединения, ну и небольшая солнечная батарейка, способная обеспечить нормальную работу компьютера на пляже в солнечный день. Все это чудо запаковано в трехслойный пуле/водо/песок/акуло и мало ли еще что непроницаемый корпус и намертво зашито в тело специально разработанной для такого случая доски для серфинга. Чудо электроники, названное создателями **Intel Wireless Technology Surfboard**, было разработано в рекламных целях специально для чемпионата **Intel GoldCoast Oceanfest 2004**. "Серфить" на чудо-доске выпала честь известному серфингисту, **Дункану Скотту** (Duncan Scott), чем он и занялся, заняв одно из призовых мест на пляжах Кройд-бич Северного Девона. Ну а между выступлениями Дункан активно серфил не по волнам, а по Мировой Паутине, собирая вокруг себя множество зевак.

Хотя сами разработчики заявляют, что доска была разработана, скорее, как некая шутка и исключительно для рекламы, они не исключают, что возможен массовый выпуск подобных досок, если наберется достаточно желающих приобрести такой необычный продукт. А желающих уже немало...

Холодильники, сумки, доски... что дальше? Куда еще решат встроить смекалистые разработчики компьютеры для интернет-доступа? Чашки? Книги? Презервативы? А что?! Удобно... Панель с контролем доступа. Новейший "Касперский" с его антивирусной защитой. Удаленный доступ. Навигация по бесплатным XXX-ресурсам...

АЛЕКСАНДР КОЛОСОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

ЧАСТЬ 2

# САЙТ НА ДВИЖКЕ PHP NUKE
# ДВИГАТЕЛЬ СЕТЕВОГО ПРОГРЕССА

С ростом числа российских пользователей интернета количество сайтов в домене **ru** быстро увеличивается. И если содержание первых интернет-страничек обычно не более значимо, чем надписи "Вася и Боря были тут", то опытные создатели сайтов стремятся наполнить их более полезной и разнообразной информацией. Тут возникают проблемы, поскольку привычными средствами разработать современный сайт непросто. Значительно облегчает задачу использование готового, а главное — бесплатного движка. В прошлый раз мы с вами изготовили рабочую заготовку сайта на **PHP Nuke**. Сегодня к этому каркасу мы прикрутим такую полезную вещь, как форум. И если вас где-нибудь, когда-нибудь, на каком-то форуме оправляли в "баню", обзывали плохими словами, не оказывали должного почтения и уважения, то сегодня ваша судьба на самом деле окажется в ваших руках! Для этого по нашему описанию вам надо добавить на свой сайт такой же продвинутый форум и, пользуясь нашими инструкциями, поместить полученный ресурс в Сеть. Затем надо заманить своих врагов к себе на сайт, и (о радость мести!) каждый из них получит свое, поскольку вы будете решать — кого на вашем форуме казнить, а кого миловать. Хотя, с другой стороны, через какое-то время, поборовшись с флудерами, пообщавшись с ламерами, отправляя в далекий бан очередную матерящуюся жертву, может быть, кому-то придет в голову мысль: "И как же безобразно я себя раньше вел на чужих форумах!". Все-таки со стороны главного модера мир видится чуть-чуть по-другому...

Ну и для успешного привлечения посетителей, как было обещано в прошлый раз, плотно поработаем над дизайном вашего сайта.

## Первый камень

Большим преимуществом PHP Nuke является наличие встроенного форума. Создатели "Нюка" не стали изобретать велосипед и интегрировали в движок уже готовый форум **phpBB**, довольно широко распространенный в рунете. С ним нам и придется работать.

Для начала активируем модуль форума в контрольной панели (далее **КП**) сайта. Чтобы это проделать, зайдем в раздел *Модули* и активируем модуль *Форумы*. Активация заключается в нажатии надписи *ВКЛ* в колонке *Функции*, строки *Forums* (см. *рис. 1*).

Открываем КП "Нюка" и находим раздел *Форумы*. На экране появляется панель управления форума. Окно КП разбито на две части: в левой — общий список разделов, в правой — выбранный в данный момент раздел. Первым делом задаем основные параметры форума.

Открываем раздел *Конфигурация*. Для начала заполним поля *Имя сервера* (домен, мы выбрали в прошлый раз **nuke.igromania.ru**), *Название сайта* и *Описание сайта*. Также в этом окне можно задать разные дополнительные опции. Например, мы можем потребовать от будущих пользователей активации учетных записей. Если функция будет отмечена, то после регистрации новому пользователю будет отправлено по электронной почте письмо. Ему надо будет подтвердить регистрацию, кликнув мышкой по присланной в письме ссылке (наверное, вы не раз встречались с таким методом регистрации). Смысл в том, что при таком подходе пользователи не смогут указывать фальшивые e-mail адреса (хотя никто не запрещает им создать для каждой новой регистрации свеженький одноразовый почтовый ящик). Другой вариант этой опции предполагает регистрацию каждого вновь прибывшего лично администратором сайта, то есть вами (вряд ли вам это понадобится).

На первых порах советую вообще отключить активацию, чтобы лишний раз не раздражать посетителей. Позже, когда народ достаточно хорошо узнает ваш сайт, ее можно будет включить, дабы всяческие злонамеренные роботы не забивали мусором нашу базу данных (далее **БД**) пользователей. Ставим галочку напротив слова *Нет*.

1■ Одним щелчком добавляем форумы к сайту.
2■ Общие настройки влияют на все создаваемые форумы.
3■ Нажатием кнопки фиксируете созданную структуру.
4■ Форумы выглядят "как живые", даром что находятся пока только на жестком диске.

Чуть ниже можете разрешить общение пользователей письмами через форум. Есть интересная опция — *Задержка флудинга*. Она позволяет установить минимальное время в секундах, которое должно пройти после последнего сообщения пользователя в этом форуме. Трудно будет нехорошему оставить в теме подряд 20 сообщений вроде "*Админ — чушнявый гнилобоб*", если вы задали значение, например, 60 секунд. Никакого терпения не хватит, поскольку на всю операцию ему потребуется 1200 секунд, что составляет 20 минут. Но обычно хватает задержки в 15-20 секунд.

Далее следуют свойства отображения тем и постов. Они вполне понятные и в особых разъяснениях не нуждаются. Теперь установим формат даты. Он аналогичен формату функции *date()* языка PHP. Интересующиеся могут проследовать по предлагаемой ссылке в этом пункте меню, чтобы просмотреть полное описание. Мы же ограничимся указанием стандартного для России формата **j.m.Y H:i**. Выбираем часовой пояс **GMT+3**, соответствующий московскому времени (вы можете установить свое, местное).

Сжатие **GZip** предназначено для экономии места на сервере. Это, конечно, хорошо, но далеко не на всех бесплатных хостингах разрешена эта функция — она тормозит и без того загруженный сервер. Поскольку мы еще не знаем, на каком хосте будет находиться наш сайт, целесообразнее оставить сжатие выключенным.

Чистка форумов представляет собой автоматическое удаление старых тем. Однозначно отключить!

Мы наконец заполнили данными окно *Общие настройки форумов* и заложили основу для "крутой" тусовки в самом общественном месте нашего сайта.

## Full Version

*Настройки Куков* (**cookies**, предназначены для хранения небольшого количества данных на компьютере посетителя) опустим.

В разделе *Личные сообщения* можно настроить обмен сообщениями пользователей между собой по внутренней "почте" сайта (если вы разрешили подобные действия в основных настройках форума). Вполне подойдут настройки по умолчанию.

Переходим к пункту *Общие настройки форумов и пользователей*. Все, кроме пункта *Разрешить HTML*, оставляем без изменений. Этот пункт нужно обязательно отключить! Пользователем вполне хватит разрешенных псевдотегов (например, **[B]** является аналогом **<B>**), а рисковать безопасностью сайта ради призрачной "свободы слова и выражений" не стоит.

Теперь настроим функции работы с аватарами (картинками, обозначающими "лица" пользователей сайта). Разрешим удаленные аватары, то есть дадим возможность указывать ссылки на рисунки, находящиеся на других сайтах. При достаточном объеме свободного места на сервере можно будет разрешить и закачку на сайт собственных аватаров пользователей.

Пропустив **COPPA Settings**, перейдем к настройкам главного почтового ящика. В поле *e-mail администратора* указываем желаемый адрес (у нас это будет ***admin@nuke.igromania.ru***). В поле *Подпись в сообщениях e-mail* укажем текст, который будет автоматически заканчивать любое письмо, отправленное с форума.

Вас может удивить, что некоторые параметры мы указывали по второму разу, до этого заполнив аналогичные поля в пункте *Свойства КП* сайта. Это объясняется тем, что интеграция форума **phpBB** у разработчиков **PHP Nuke** получилась неполной! Форум сам по себе является самостоятельным продуктом и полностью "запихать" его в движок не получилось.

Теперь перейдем непосредственно к созданию разделов форума. Отправляемся в раздел *Форумы/Управление*. Создаем в ней новую категорию форумов. Пусть она будет называться *Тематические форумы*. Вводим название и нажимаем кнопку *Создать новую категорию*. Возвращаемся в окно *Управление форумами* и организуем в только что созданной категории еще несколько форумов. Для этого нужно всего лишь указать имя в соответствующем поле и кликнуть мышкой по кнопочке *Создать новый форум*.

5■ Без смайлов форум — не форум.

Наша "общественная трибуна" будет называться *Игры* (ну любим мы об играх поболтать). В открывшемся окне вводим краткое описание форума, например "*Игровой базар. Все об играх и модах*". В выпадающем списке *Категория* можно выбирать желаемый раздел, но у нас он пока один, и выбирать не из чего. Раскрыв список *Статус форума*, необходимо указать, заблокирован он для постов или нет. Какой смысл взывать со страниц сайта к общественности, если народу будет запрещено оставлять там свои сообщения? Поэтому выбираем **Unlocked** и переходим к настройке автоматической "чистки". Зачистка может понадобиться на форуме со всякого рода разборками, архив которого будет зря нагружать БД цветистыми эпитетами противоборствующих сторон. В нашем игровом форуме мы не будем ее включать. Теперь с чистой совестью и чувством глубокого удовлетворения жмем кнопку *Создать новый форум*.

Таким же образом создаются другие форумы сайта. В том же разделе, вместе с *Играми*, мы образовали *Программирование* и *Рассказы*. Кроме того, создали новую категорию *Прочее*, в которую поместили форумы *Беседка* и *Корзина*. Причем в форуме *Корзина* включили автоматическую чистку тем, в которых больше 14 дней не было новых сообщений.

Теперь, зайдя по ссылке ***http://nuke.igromania.ru/modules.php?name=Forums***, мы с гордостью можем осмотреть наш новенький форум (напоминаю, этот адрес запускается с жесткого диска тех, кто повторял вместе с нами описанное в первой части статьи!).

## Маски-шоу

Осталось настроить всякого рода приятные мелочи вроде смайликов и категорий пользователей.

Для управления смайликами служит пункт меню *Общие настройки/Смайлики*. Из него мы можем удалять, редактировать и добавлять эмоциональные рожицы в наш форум. Для добавления нового смайла служит кнопка *Добавить новый смайлик*, расположенная под списком доступных картинок. Нажав ее, мы попадем в меню добавления нового изображения. Под *Кодом смайлика* подразумевается сочетание символов, которое будет заменено картинкой смайла. Можно использовать как общепринятые "текстосмайлы" типа **:)**, **%)**, **]:-)**, так и буквенно-символьные сочетания ***gi***, **-хех-** и другую словесную чепуху. Раскрываемый список *Файл с изображением смайла* содержит перечень графических файлов с картинками рожиц, расположенных в указанной вами папке (у нас это ***modules/Forums/images/smiles/*** относительно корня нашего сайта). *Эмоция смайлика* является текстом, который увидит посетитель, отключивший в своем браузере картинки. Удалить или изменить свойства смайлика мы можем, нажав на соответствующую ссылку справа от его рисунка, в списке установленных смайлов. Заметим, что удаляются "эмоциональные картинки" только из БД форума, сами же файлы рисунков остаются на сервере в целости и сохранности. Из этого вытекает одна полезная особенность — случайно удаленный смайлик можно без проблем "оживить".

## Последний штрих

Пункт меню с красноречивым названием *Автоцензор* служит для автоматической замены всякого рода неблагозвучных выражений на цензурно-благозвучные. Например, широко употребимое бытовое выражение "*Пошел ты на ****" успешно заменяется автоцензором на "*Рад был послушать ваше мнение*". Хотя, для большей гибкости фильтра, рекомендуется заполнять БД отдельными словами. Весь список "плохих слов" Великого и Могучего Русского Языка вы просто замучаетесь вносить в базу. Слишком изобретателен наш народ на пакостные выражения. Да и не будет этот кропотливый труд эффективным — обитатели Сети по большей части не используют банальных офлайновых ругательств, заменяя их сочетаниями, специально предназначенными для Сети.

Перейдем к настройке званий пользовате-

6■ Так присваивают новые звания на нашем форуме.

лей. Звания — это подпись под аватаром, зависящая от количества постов, оставленных юзерами на сайте. Например, на официальных форумах "Игромании" действует следующая система званий: от 1 и до 99 сообщений — Игрок, следом, по мере увеличения количества постов, — Геймер, Опытный геймер, Progеймер и так далее по нарастающей. Систему нарушают отдельные исключения, которым позволено становиться, например, "Пьяным сказочником" или "Пожирателем Рыб". Организацией подобной служебной лестницы для обитателей форума мы сейчас и займемся.

Переходим к пункту *Пользователи/Звания*. Нажмем на маленькую кнопочку *Новое звание*. В поле *Звание* нужно ввести обозначение нового пользователя. Пусть будет *Новенький*. Вы, конечно, можете написать сюда Утконос, Ламер или Дуб, только "новенький" имеет право обидеться и больше не приходить на ваш форум. Будете тогда общаться сами с собой.

В *Минимум сообщений* установим единичку. Каждому званию мы можем присвоить какую-нибудь картинку. На большинстве форумов для этой цели служат звездочки. Чтобы установить стандартную звездочку в поле *Картинка к званию...* следует указать путь ***modules/Forums/images/ranks/1star.gif***. Для рисунков двух, трех и так далее звездочек пишем ***modules/Forums/images/ranks/2star.gif***, ***modules/Forums/images/ranks/3star.gif***. Максимальное количество готовых звездочек — шесть. Если вам захочется использовать собственные изображения, то их следует размещать по адресу ***C:\WebSerwers\home\nuke.igromania.ru\www\modules\Forums\images\ranks***.

Определившись с рисунками, кликаем по кнопке *Отправить*, и новое звание вступает в силу. Обязательно надо удалить старое звание — **Newbie**, установленное по умолчанию. Щелкнув по кнопке *Удалить*, справа от "Нуба", прощаемся с ним навсегда.

Теперь форум можно считать готовым. Не рассмотренными остались несколько дополнительных функций, в том числе и заветная "баня". Но с ними не составит никакого труда разобраться самостоятельно.

## Уникальная тема

Как уже упоминалось в первой статье, PHP Nuke поддерживает темы оформления, призванные облегчить создание и смену дизайна сайта. В Сети лежит огромное количество готовых тем (ссылки на галереи с темами оформления приведены в конце статьи).

Чтобы установить готовую тему, нужно скопировать "тематическую" папку (под папкой темы понимается каталог, в котором лежит файл **theme.php**) в директорию ***C:\WebSerwers\home\nuke.igromania.ru\www\themes***. После чего заходите в **КП/Свойства** и там, в выпадающем списке *Стандартная тема*, находите и выбираете скопированную тему (темы называются по имени "тематической" папки).

Хотя большинство тем работают на всех последних версиях PHP Nuke одинаково, могут возникнуть проблемы с совместимостью. Бывают случаи, когда сайт вообще не загружается. Если так, то следует удалить папку с неработающей темой, скопировать на ее место каталог с заведомо работающей и дать ему название только что удаленной!

Готовые темы это хорошо, но, чтобы не наводнять Сеть сайтами-близнецами с одинаковыми темами оформления, лучше изготовить свою собственную — уникальную. Этим мы сейчас и займемся.

Если вы владеете HTML и азами PHP, вы без труда сможете редактировать готовые темы и создавать собственные, прочитав посвященную этому статью по ссылке ***http://rus-phpnuke.com/modules.php?name=Shool&k_op=theme_1 на сайте rus-phpnuke.com***. Но не все обладают вышеуказанными знаниями. Специально для них я сделал тему с легко настраиваемыми параметрами.

Для начала скопируйте папку с темой в ***C:\WebSerwers\home\nuke.igromania.ru\www\themes*** и в пункте *КП Свойства* выберите тему **SimpleTheme**, установленную по умолчанию. Вы увидите оформление, не претендующее на лавры изысканности. Но не стоит пугаться! Из этого гадкого утенка можно вылепить сайт, который будет не стыдно показывать в приличном обществе. Оставайтесь с нами и повторяйте наши телодвижения!

Для начала создадим шапку сайта. Для этого откроем файл **shapka.html**, находящийся в папке с темой. В нем будет небольшой кусок HTML-кода. Разберемся в нем.

Тег **<BODY>** сообщает о начале отображения непосредственно контента страницы. Его строка параметров выглядит следующим образом:

**<BODY bgcolor="фоновый цвет" background="фоновая картинка">**

Если указана фоновая картинка, то выводиться будет именно она.

Тег **<TABLE>** создает таблицу, тег **<TR>** создает строку в таблице, а тег **<TD>** — ячейку в ней. Они сопровождаются следующими параметрами:

**<TABLE bgcolor="фоновый цвет" background="фоновая картинка" width="ширина px или %" height="высота px или %" border="ширина рамки">**

"px" — означает размеры в пикселях, а если "%" — то в процентах от общего размера таблицы.

**<TR bgcolor="фоновый цвет" background="фоновая картинка">**

**<TD bgcolor="фоновый цвет" background="фоновая картинка" width="ширина px или %" height="высота px или %">**

Чтобы добавить баннер, который будет "крутить" встроенный в PHP Nuke менеджер показа, следует вставить строчку "**<?php banner(); ?>**".

Если в шапке была использована таблица, то она обязательно должна быть закрыта!

## Позаботимся о содержании

Теперь перейдем к изготовлению рамки сайта. Для этого откроем файл **box.html**. Если рамка не нужна, замените строчку **$box_on=1;** на **$box_on=0;**. Тогда дальше ничего настраивать не нужно, рамка сама отключится.

Если же она все-таки нужна, то вам следует изготовить части рамки, а именно: углы, боковые картинки, верхнюю часть рисунка рамки и нижнюю. Стоит отметить, что угловые картинки отобразятся только один раз, верхняя и нижняя будут выкладываться по горизонтали, а боковые по вертикали. С учетом этого следует изготовить картинки и скопировать их в папку

7■ Выбираем тему-пример.
8■ Эта страшненькая тема оформления должна стать очень даже симпатичной.
9■ Вот где прячется код, отвечающий за установку баннера.

***C:\WebSerwers\home\nuke.igromania.ru\www\themes\SimpleTheme\images***. Затем нужно прописать их названия в файле **box.html** в соответствии с образцом.

Чтобы покончить с рамкой, надо настроить отступ содержимого от ее границ. Для этого нужно изменять значение в строке **$ots=5;**. Как видите, по умолчанию отступ установлен в пять пикселей.

Следующим нашим шагом будет настройка отображения боковых блоков. Откроем файл **block.html**. Чтобы указать расположение заголовка блока, вставим в код конструкцию **<?php echo"$title";?>**. Содержимое блока выводится с помощью строчки **<?php echo"$content";?>**.

В файле **middle.html** вы можете указать расположение фоновой картинки для части сайта, находящейся внутри рамки.

В файл **down.html** могут быть введены всякого рода копирайты и счетчики, которые будут отображаться в самом низу сайта.

Настроим отображения превью и полных версий статей. Для настройки отображения краткого содержания статьи на главной странице откроем файл "**story_k.html**". Ниже перечислены все возможные конструкции добавления данных:

**<?php echo"$title";?>** — добавляет заголовок статьи;

**<?php echo"$time";?>** — дата размещения;

**<?php echo"$text";?>** — краткий текст размещаемой статьи;

**<?php echo"$more";?>** — ссылка на полную версию статьи;

**<?php echo"$reads";?>** — количество прочтений статьи;

**<?php echo"$size";?>** — размер текста статьи;

**<?php echo"$author";?>** — автор статьи (под автором понимается человек, поместивший статью на сайт).

Для настройки вида полной версии текстов перейдем к файлу **story.html**. В нем применяются следующие конструкции:

**<?php echo"$title";?>** — добавляет заголовок статьи;

**<?php echo"$time";?>** — дата размещения;

**<?php echo"$text";?>** — текст вашей статьи;

**<?php echo"$author";?>** — автор статьи.

## Оформительство

Изменим логотип сайта на странице с версией для печати (при просмотре полной версии статьи в правом блоке *Опции* есть ссылка *Напечатать текущую страницу*). Вверху отображается стандартный логотип PHP Nuke, что не есть хорошо. Этот логотип проживает по адресу ***C:\WebSerwers\home\nuke.igromania.ru\www\images*** и скрывается под именем **logo.gif**. Дальнейшие действия очевидны. Рисуете собственный логотип и заменяете нюковский. Обращаю ваше внимание на то, что новый файл должен иметь такое же имя и расширение (именно **logo.gif**, а не **LoGo.GiF**).

Настроим вид текста и ссылок на сайте. Для этого откроем файл **style.css**, расположенный в подкаталоге **style** нашей "тематической" папки. Файл содержит настройки каскадных таблиц стилей (**CSS**). Не буду забивать вам голову объяснениями, что это такое и откуда взялось, скажу лишь, что CSS предоставляют возможность настроить вид элементов сайта более гибко и полно, нежели стандартные средства HTML. При необходимости в Сети можно найти огромное количество статей на эту тему. Здесь я рассмотрю только самые необходимые нам свойства.

Открыв файл **ctyle.css**, мы увидим там три строки кода:

*TD { COLOR: #000000; FONT-SIZE: 13px; TEXT-DECORATION: none }*

*A { COLOR: #1263ad; FONT-SIZE: 13px; TEXT-DECORATION: underline }*

*A:hover { COLOR: #ff0000; FONT-SIZE: 13px; TEXT-DECORATION: underline }*

В начале каждой строки указывается элемент (ячейка таблицы; ссылка; ссылка, на которую наведен курсор мыши, соответственно). В фигурных скобках приведены сами настройки. **COLOR:** "цвет" — указывает цвет текста, **FONT-SIZE:** "размер" — указывает размер текста, **TEXT-DECORATION:** "эффект" — указывает эффекты, примененные к тексту. Последний параметр может принимать следующие значения — **none** (без эффектов), **underline** (подчеркнутый), **overline** (с чертой сверху), **line-through** (зачеркнутый).

Вот и готова наша собственная тема оформления сайта!

## Выкладываем сайт в Сеть

С прошлой статьи у вас был целый месяц для наполнения строящегося сайта интересными материалами. Но пока все это богатство доступно только вам, поскольку находится на жестком диске. Пора подумать о размещении сайта на просторах интернета. На особенностях этого знаменательного момента остановимся чуть подробнее.

В первую очередь стоит поговорить о хостинге и домене. Домен — это адрес, по которому будет доступен наш сайт. В Сети существуют домены первого уровня (**ru**, **com**, **net**), второго (**igromania.ru**, **yandex.ru**), третьего (**skoks.com.ru**, **nuke.igromania.ru**) и так далее. Разница в количестве слов, разделенных точками.

Лучше всего, конечно, если вы приобретете для своего проекта домен второго уровня (домен в зоне **ru** стоит 20-26$ за регистрацию на год и 15-20$ за продление на год). Но можно и сэкономить, зарегистрировав домен третьего уровня вида **имя.com.ru** или подобный. Регистрация таких доменов бесплатна, и вид они имеют вполне приличный.

Теперь о хостинге. Суть хостинга в том, что за определенную плату мы получаем определенное количество дискового пространства на сервере (физического, на их жестких дисках), некоторый объем предоплаченного трафика, поддержку PHP, базу MySQL. Сейчас реально найти как недорогой платный, так и совсем бесплатный хостинг, на котором будет работать сайт. Правда, единственным достоинством последнего будет только его бесплатность.

Теоретически нашему сайту хватит 10 Мб места на сервере, одной MySQL базы и поддержки PHP. Но это только под "голый" движок с БД, а мы наверняка захотим к статьям прикладывать картинки, добавлять файлы в раздел **Download**, загружать новые аватары в галерею и другое всякое разное. Поэтому советую взять места с запасом или предпринимать меры по экономии места на сервере. Например, картинки можно хранить на каком-нибудь бесплатном фотоархиве (подойдет ***www.fotobase.ru***), файлы загружать на бесплатные хостинги (вроде "народного" — ***narod.ru***).

**ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ**

- ***Skoks.com.ru/nuke/*** — здесь вы найдете все файлы, упомянутые в статье.
- ***http://phpnuke.org*** — официальный сайт PHP Nuke.
- ***http://rus-phpnuke.com/*** — лучший русскоязычный сайт по PHP Nuke.
- ***www.ru-board.com*** — популярный форум.
- ***http://web.dklab.ru*** — сайт разработчиков "Джентльменского набора".
- ***www.u9.ru***, ***www.ufacity.ru*** — бесплатные хостинги, на которых сможет работать наш сайт.
- ***http://themes.crossworlds.ru***, ***http://pngfx.moneyfixx.de*** — темы для PHP Nuke.
- ***www.caphost.biz***, ***www.majordomo.ru*** — отличные платные хостинги.

Только файлы с бесплатных хостингов будут долго грузиться. Зато для картинок добрые админы "фотоархивных" сайтов сделают вам очень качественные превью.

Переходим от теории к практике отладки сайта в Сети. Для начала загрузим все файлы на сервер посредством FTP (данные для доступа вам должен прислать хостер). Для закачки можно использовать любой файловый менеджер (даже **Explorer** в **Windows**). Хотя лучше применять специализированные программы вроде **SmartFTP**. Затем заходим на ***http://localhost/phpMyAdmin/*** нашего локального сайта. В левом меню выбираем БД **nuke** и кликнем по надписи *Экспорт* вверху, над списком таблиц БД. Переключатель переводим в положение *Структура и данные*. Нажимаем *Отметить все*. Ставим галочку возле пункта *Послать* и, наконец, жмем кнопку *Пошел*. Сохраним полученный файл, который является бэкапом БД сайта. Такую же операцию нужно будет периодически проделывать и с выложенным в Сеть сайтом (на случай, если какой-нибудь злобный хакер потрет вашу БД)! Теперь идем в **phpMyAdmin**, расположенный уже в Сети. При необходимости создаем БД (хотя на большинстве начальных тарифных планах единственно возможная БД уже создана, и устанавливать новые вам запрещено) и переходим по ссылке **SQL**. На открывшейся странице жмем *Обзор*, выбираем вышеупомянутый файл и кликаем по кнопке *Пошел*.

Мы импортировали БД! Последним шагом будет настройка параметров БД в файле **config.php**, расположенном в корне сайта. В него нужно занести данные, полученные от хост-провайдера. Как и что туда заносить, мы рассматривали в первой части статьи. Теперь заходим на наш, уже сетевой, сайт и, после входа в КП (пункт *Админы*), поспешно меняем пароль администратора с пресловутого **pass** на что-нибудь типа **kiUh0_hQ4**.

■ ■ ■

На протяжении двух статей вы вместе с нами создавали свой сайт от самого первого запуска движка PHP и до размещения страницы в Сети. Основные навыки по работе с движком PHP Nuke у вас теперь никто не отнимет. Это, как при обучении езды на велосипеде, — умение правильно падать сохраняется на всю жизнь. Теперь вы сможете без проблем сделать любой сайт на этом движке. Если трудности все же возникнут, то присылайте свои вопросы по указанному в заголовке адресу, и в следующей статье мы постараемся на них ответить. Кроме того, мы рассмотрим некоторые особенности движка PHP Nuke, что поможет вам стать знатными нюководами. ■

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

# Интересное в сети

## www.sonnets.ru




154 сонета **Уильяма Шекспира** в переводе **Веры Тарзаевой**. Также на сайте можно ознакомиться с оригинальным текстом сонетов, прочитать интересные статьи о Шекспире.

## www.otkazano.ru

Очень неполиткорректная картинка. Сайт и изображение на нем предназначены специально для "отфутболивания" надоедливых клиентов по почте и ICQ. Если вам нет 16-ти, если вы отличаетесь повышенной душевной хрупкостью и эстетической колкостью, то на сайт заходить не рекомендуем. Мало ли что...

## www.paperfolding.com



Оригами. Искусство складывания из бумаги различных фигур. Животных, людей, техники, предметов... вряд ли есть на свете вещь, которую нельзя было бы сложить из простого бумажного листа. На сайте подробно рассказано о том, где возникло оригами, как оно развивалось, какие направления выделяют в этом сложном виде искусства. Но что самое важное — на ресурсе есть подробные руководства, как сложить ту или иную фигурку. Как самую простенькую (например, журавлика), так и сложнейшую (например цикаду, которую вы можете видеть на скриншоте). Сайт рекомендуется как начинающим, так и продвинутым оригами-мастерам.

## http://sobirau.ru

Вы собирали когда-нибудь марки? Нет? Тогда, наверняка, монеты? Тоже нет? Ну уж вкладыши из жвачек, цветные стеклышки или пивные этикетки — точно коллекционировали. А кто-то собирает рулоны туалетной бумаги, кто-то — спички, кто-то — шкурки невинно убиенных пингвинов (читай о них в разделе "Флэш-игры")... Множество коллекционеров, имеющих доступ к интернету, собрались на сайте **Sobirau.Ru**. Немало тематических статей. Открытый форум и доска объявлений, на которой можно оставить информацию о продаже или обмене той или иной коллекционной ценности. Вдруг вы захотите сменять копейку 1962 года выпуска на "яйцо работы Фаберже". Ну и, конечно же, подробный FAQ для начинающих коллекционеров.

НОВОСТИ

## www.juanalberto.ch

Губит людей не пиво

БАЛТИКА

Виртуальная галерея работ художника **Жозе Русивелта** (**Jose Roosevelt**). Удивительные миры карликов и великанов, фей и чародеев. Фэнтезийно-сюрреалистические картины, написанные мастером с 1980 по 1999 год.

## www.retrocrush.com



Сайт, посвященный различным происшествиям, случаям, нестандартным выходкам... Немалую долю портала занимает раздел трэш-хоррора. По ссылке ***www.retrocrush.com/scary/index.html*** можно ознакомиться с Top100 самых страшных моментов из фильмов за всю историю человечества.

## www.travlang.com

Туристический портал с одной очень интересной (другие тоже интересны, но не настолько) страничкой, на которой можно узнать, как звучит фраза "*я тебя люблю*" на самых различных языках мира. Вы любите? Так скажите это красиво! Например, на итальянском — "*ти амо*". Или на турецком — "*сени севийорум*".

Прямая ссылка: ***www.travlang.com/languages/iloveyou.html***.

## www.maui.net/~liam/nudecarrot/nudemancarrot.html



Фотографии самых эротичных морковок. Вы только посмотрите, что они вытворяют. Морковки, занимающиеся йогой, шейпингом, стриптизом, сек... секундочку! На это, определенно, стоит взглянуть.

## www.angryalien.com



Сайт с несколькими забавными флэш-мультами. Особое внимание рекомендую обратить на мульт "Титаник за 30 секунд".

Прямая ссылка: ***www.angryalien.com/0604/titanicbunnies.html***.

В главных ролях — забавные кролики. Действие — насыщенное, напряженное, захватывающее. Действительно "Титаник". Действительно за 30 секунд...

## www.gaffel.de

На сайте немецкого пива **Gaffel** — по прямой ссылке ***www.gaffel.de/frames/biertest-start.swf*** — можно посмотреть, какие бывают способы открыть простую бутылку пива. Оказывается, их столько...

## www.metabot.ru

Отличный отечественный поисковик. Позволяет проводить поиск только в секторе рунета, по всему миру, умеет разыскивать файлы на FTP-серверах, а также вылавливать из интернета за хвост mp3, видео- и ряд других форматов. В общем — находка для настоящего серфера. На сайте есть забавный раздел, расположившийся по прямой ссылке:

***www.metabot.ru/news?open=1088036733_20&profile=default%20target=_blank***

Перечень самых популярных в рунете напитков. Как алкогольных, так и безалкогольных. Ну, то, что в первой тройке жидкостей окажутся пиво, водка и вино, никто не сомневался, но то, что на четвертом месте прочно обоснуется вода, — не совсем понятно. Хотя — кто ее разберет, эту загадочную русскую душу. В каждый раздел можно зайти, изучить, какое пиво/водка/кофе/портвейн и далее по списку наиболее популярны среди отечественных пользователей Сети. Порой получается весьма необычный расклад... ■



## ФЛЭШ-ИГРЫ

*Теперь описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке (в точности таком, на котором вы сейчас читаете эти строки). Делаем мы это, с одной стороны, по вашим многочисленным просьбам, с другой — по здравому размышлению, что так удобней. В любом случае, описания игр мы даем в каждом выпуске "Интересного в Сети", так почему бы не выделить эти описания в отдельную группу?!*

*Еще один очень важный момент, на который вы, дорогие наши читатели, просто обязаны обратить внимание. Если раньше мы часто давали описания какого-то игрового флэш-портала и обращали ваше внимание на одну-две наиболее выдающиеся игры на нем, то теперь мы будем делать это редко. Практика показывает, что на большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре, а все остальное — полная ерунда. Поэтому мы сразу будем давать ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры.*

### http://premier-club.msk.ru/games/crimson_warfare.swf

Бравым маршем прошелся по винчестерам компьютерных стратегов **Warcraft**. Лихой поступью прошествовала **C&C**. Десятки... Да какие там десятки — сотни стратегий, что называется, прошли через наши руки за последние несколько лет. Теперь вот "**Периметр**". Идеальный баланс сил, кинематографичная графика.... И кто бы мог подумать, что при наличии подобных игр может привлечь какая-то там флэшка с плоской графикой (до нельзя — или все-таки можно?), упрощенным геймплеем, минимумом настроек. Однако увлекает. Да еще как!

Две противоборствующие стороны — Синие и Зеленые. В сингл-режиме в начале каждой миссии сторонам дается по определенному количеству "сот" для постройки зданий. Что и как построить — решать вам. Но с самого начала стоит помнить, что уничтожить построенное здание не получится. Так что если с самого начала миссии, что называется, не угадали с сооружением, то можно смело начинать игру заново. И по этой же причине логично после третьей-четвертой миссии не торопиться заполнить все "соты" зданиями с самого начала. Да, в самом начале задания четыре барака — это "мегакруто". Но уже через 10-15 минут начинаешь соображать, что без авиабазы не победить, а места под нее уже не осталось.

В зданиях можно производить боевые юниты, проводить исследования. Исследования открывают доступ к новым юнитам и апгрейдам для старых боевых единиц. Управлять юнитами на поле боя нельзя. Бойцы, едва вылупившись из гнезда-барака, тут же устремляются в сторону вражеской базы. И, достигнув ее, самоотверженно гибнут, отнимая толику энергии базы. Собственно, цель любой миссии — уничтожение базы противника. Но вражеские пехотинцы/снайперы/танки/самолеты не дремлют: так и норовят подстрелить наших бравых бойцов на подступах к цитадели.

По ходу дела выясняется много забавных вещей. Например, поначалу даже не думаешь, что в такой "плоской галиматье" важно следить, в какой последовательности воины идут в атаку. А ведь надо! И не сразу понимаешь, что от высоты полета истребителей зависит дальность обстрела. А ведь зависит! А высота полета определяется не только генератором случайных чисел, но и количеством бомб на борту... И таких нюансов в игре — десятки.

В общем — рекомендуем. Забава не на час и не на два. А как минимум — на несколько вечеров. Что интересно: несмотря на то, что игра вся из себя флэш, в ней есть возможность сейва. И отличный "скирмиш".

### www.motorgame.nl

Неплохой аркадный мототриал по фамилии **Motor Cross**.

### www.yetisports.org

Приготовились! Засучили рукава! Взяли в руки увесистые дубины! Навострили ушки, подкрутили верньеры глазомера. И не забыли взять отпуск за свой счет. Нет! Вы никуда не поедете. Будете ходить на работу или сидеть дома за компьютером. Вышла пятая часть "Пингвина" — юг, Канары, Турция и прочие Карибы временно отменяются. **Yeti Sports 5** начал свое шествие по компьютерам пользователей, а значит... новая пингвинья лихорадка.

**Крис Хильгерт**, автор игры, снова сделал нам вкусно. Йети — все такой же могучий, пингвин — все такой же дальнобойный, а процесс — все такой же увлекательный. На сей раз судьба забросит белого мохнатого гиганта, его друга пингвина, а вместе с ними и вас сначала в Африку, затем в Австралию, на острова Тихого океана и дальше, дальше, дальше... Правила игры почти не изменились. А вот процесс — стал чуть более сложным. Поэтому, если вы не играли в первые четыре части "Пингвомета", то лучше начать с них. Пингвинометатели же со стажем могут смело запускать **Yeti Sports 5**.

Гигант йети орудует теперь не дубиной, а фламинго, ухватив его за ноги (привет "Алисе в стране чудес" Льюиса Кэрролла). Во время удара на экране появляется указатель угла удара и "силомер", что позволяет более точно соразмерить стартовый импульс для бедняги-пингвина. Ну а дальше... дальше начинается самое интересное. Теперь пингвин не просто летит по изначально заданной параболической траектории. Теперь на его пути встают самые различные препятствия. Различные животные — слоны, змеи... Деревья — пальмы, баобабы... О них он может ударяться, пружинить о них (при этом возможен обратный отлет пингвина), получать дополнительное ускорение. Если пингвин взлетит слишком высоко, его подхватит сип и пронесет некоторое расстояние. В ряде случаев это жизненно необходимо — например, многие деревья иначе не перелететь, — но гриф снижает скорость полета пингвина, а значит — иногда это здорово вредит. И, наконец, самое важное. Теперь после торможения раунд не заканчивается. У йети есть несколько ударов. Каждый последующий проводится с того места, где остановился пингвин в последний раз.

Забирайте пятую часть игры ***с нашего компакта или DVD***. И ждите вкусности. В одном из ближайших номеров "Мании" мы опубликуем подробную статью о том, как создавался пингвин, как придумывались все пять его частей, какие в интернете существуют клоны игры (а их ой как не мало). Ну и конечно же, мы выложим на CD/DVD все пять частей "Пингвомета".

### http://99rooms.terracontent.de

"99 комнат" — необычный проект. Его можно было бы назвать игрой, если бы в процессе прохождения уровней-комнат была хоть какая-то цель. Но ее нет. В ваше полное распоряжение поступают ровно 99 комнат, где происходят самые необычные, порой пугающие события, коридоры и залы которых населенны загадочными персонажами, поступающими порой совсем не так, как от них ждешь... Больше всего "99 комнат" похожи на квест с присущими жанру атрибутами — поиском рубильников/кнопок/замков, с "пиксельхантингом" и прочими квестовыми заморочками. Но, повторимся, это не квест. Это... просто красивейших 99 комнат.





ТИМУР ХОРЕВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

# НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

## Три года безвластия

"Анархия" на службе у капитализма.

Одной из знаменитейших MMORPG, фантастической техногенной игре **Anarchy Online** (**Funcom**), исполнилось три года. Разработчики в перерывах между разливанием шампанского утверждают, что за это время планета Руби-Ка обрела собственную жизнь и теперь почти не нуждается в присмотре. В честь трехлетия "Анархии" игроки смогут побороться за призы от **Funcom**, **Alienware** и **ATI**. Празднование такого события не обошлось без пиара. Недавнее дополнение **AO: Shadowlands** теперь будет стоить десять долларов, а активные подписчики получат по три бесплатных ключа для месячной игры.

Между скучных релизов о снижении цен Funcom выдала очень интересную статистику по игре. Итак, результаты за три года:

— было создано три миллиона персонажей;

— с помощью кредиток зарегистрировалось семьсот тысяч человек;

— было продано более двух миллионов копий клиентской части;

— работники Funcom и добровольцы ответили на миллион внутриигровых запросов-петиций;

— ныне общая внутриигровая площадь игры — почти двести квадратных миль (не считая подземелий);

— в игре нашли себе место 4000 заклятий, 160 тысяч предметов и 500 уникальных существ с тысячами вариаций;

— обычный игрок проводит в игре в среднем три часа в день;

— средний возраст игроков — 27 лет; 85 процентов из них мужчины, 15 — женщины. При этом в игре женских персонажей — сорок процентов.

## Мошенничество века!

Канадский сайт обмена валют **GamingOpenMarket** серьезно пострадал от мошенников. Сайт предоставлял услуги по обмену долларов и валют таких игр, как **Star Wars Galaxies**, **There**, **EVE Online**, **Project Entropia**, **Horizons** и **RuneScape**.

Мошенники выставили GOM очень незамысловатым путем. Была использована уязвимость системы электронных переводов **PayPal**. Сначала эти подлые граждане закупили на три тысячи долларов галактических кредитов Star Wars Galaxies и валюты EVE Online. Затем мошенники обратились в PayPal, заявили, что товар им доставлен не был, и автоматически разорвали договор. Надо ли говорить, что огромные суммы виртуальных игровых денег так и осели на их аккаунтах?

Second Life — одна из немногих "мирных" онлайновых игр.

Сразу после этого позорного факта сайт прекратил операции обмена практически по всем играм, кроме **Second Life**. Скрежеща зубами от "фрустрации и гнева", владельцы GOM обратились в PayPal, но там только развели руками. Доказать, что товар действительно был доставлен, теперь никак нельзя. Компания пожаловалась в ФБР, но и в бюро результатов особых не ждут. Если мошенники приложили хоть какие-то усилия по заметанию следов, то поймать их, увы, почти невозможно.

Теперь разработчики, издатели и виртуальные маклеры пересматривают свои правила, чтобы не допустить таких случаев в будущем. Сайт GOM практически бездействует, а первые в мире грабители онлайновых виртуальных миров спокойно тратят наворованные кредиты.

## NCSoft издевается над корейцами

Такими нехитрыми картинками доверчивых корейцев заманивали в Lineage.

Интересные новости пришли из Южной Кореи, где группа игроков-активистов собирается подавать на издателя **NCSoft** в суд за проблемы с игрой **Lineage: The Blood Pledge** (не путать с **Lineage 2: Chaotic Chronicle**).

Группа называет себя ***Лигой Потребителей Онлайна*** и утверждает, что стоимость подписки на Lineage завышена. При этом, дескать, игра слишком часто падает, уязвима для взломов, мошенничества и продаж виртуальных вещей за реальные деньги. Пока трудно сказать, насколько в действительности оправданы эти претензии, однако стоимость подписки на Lineage в Корее действительно высока — $25.4 (в Японии — $17.6, в Тайване — $14).

Конечно, NCSoft даже при таком уровне цен можно было бы назвать жертвой склочных любителей дешевизны, но наводит на определенные мысли интересная статистика: по словам издателя, с момента запуска игры в 1999 году в Lineage было открыто 520 миллионов аккаунтов только в Южной Корее. Ошеломляющий успех, особенно если учесть, что все население Южной Кореи составляет не более 50 миллионов человек (включая женщин, детей, стариков и работников Макдональдса). Есть над чем задуматься.

## Старые игры — на новые

**NetDevil Ltd.**, разработчики космической онлайновой игры **Jumpgate**, предлагают всем желающим получить бесплатный месяц игры вместо стандартных десяти дней. Для этого надо всего лишь выслать в адрес разработчиков клиентскую часть конкурирующей игры **Earth and Beyond**.

В планах разработчиков — обмен бесплатного месяца на следующие игры: **Earth and Beyond**, **EVE Online**, **Neocron**, **Planetside**, **Star Wars Galaxies**, **Anarchy Online**. Правда, желающим обменяться придется самостоятельно выкачивать клиентскую часть Jumpgate.

## Warhammer — судьба вырвала!

Еще совсем недавно разработчики из **Climax Development** радовали нас скриншотами из многообещающего проекта **Warhammer Online**. Эта игра должна была стать новым воплощением популярного настольного варгейма. Разработчики показывали видеоролики, персонажей и врагов, рассказывали легенды мира и объясняли суть игровых профессий. Они были полны радужных надежд и в мае даже лицензировали продвинутую технологию отображения деревьев **SpeedTreeRT**.

Прощай, Вархаммер. Нам будет недоставать твоих зеленых "бразас".

И вдруг, как гром среди ясного неба, 21 июня прогремела новость о закрытии проекта. Караул! Ограбили! Без ножа зарезали! Выступление разработчиков только добавило неясностей. Кроме классических в таком положении общих слов ("*после долгих размышлений*", "*трудное решение*", "*благодарим всех*") было сказано только то, что решение было принято после оценки сроков, степени готовности и стоимости проекта.

Судя по косвенным данным, проект находится в плачевном, но не безнадежном состоянии. Хочется надеяться, что шансы на возобновление разработки Warhammer Online еще есть.

## Их онлайны

**Microsoft Japan** прекратила разработку **True Fantasy Live Online** — многообещающей MMORPG для платформы **XBox**. Это вызвано проблемами с качеством разработки в условиях ожесточающейся конкуренции на рынке. Представитель Microsoft так прямо и сказал: "*Мы приняли это трудное решение после долгих и осторожных предположений, оценки продвижения игры и времени, необходимого для завершения проекта*".

Таким образом, XBox недополучит еще один онлайновый проект. ■

ТИМУР ХОРЕВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU




# MMORPG Wish: Мастер желаний

**Жанр:** MMORPG ■ **Создатели:** Mutable Realms ■ **Дата выхода:** первый квартал 2005 года

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
PIV 2GHz, 512 MB, GeForce 3, 33k dialup

www.mutablerealms.com

**Sony Online**, **Blizzard**, **Origin**, **NCSoft** — монстры онлайна — серьезно конкурируют за внимание игроков, неспешно выкатывая из своих амбаров игру за игрой. Чем в это время занимаются мелкие конторы? Они копошатся где-то внизу, в пыли, под ногами гигантов. Они бегают по издателям, потрясают концептами, пьют растворимый кофе и мечтают... О чем? Об успехе **Mythic Entertainment**.

Это почти что романтическая история. Никому не известная контора долго сидела и изучала рынок. Потом выпустила **Dark Age of Camelot**, организовала достаточно успешный старт — и мгновенно взлетела на вершину. С тех пор о таком же быстром взлете мечтают многие разработчики. Но как угадать, чего же на самом деле хотят эти треклятые подписчики? В поисках того самого "золотого" решения конторы кидаются из крайности в крайность.

Мало кому известные **Mutable Realms**, разрабатывая **Wish**, пошли по классическому пути. Они сказали: *"Мы дадим вам цельный развивающийся мир, неусыпный надзор профессиональных демиургов и парочку фишек поменьше. А вы там сами смотрите"*.

## Апокалипсис позавчера

Сказочный континент **Ганедан** (**Ganedan**) живет по классическим законам жанра. Смотрите — вот люди крошат эльфов из-за расхождений во взглядах на искусство. А это эльфы совершают партизанские налеты на человеческие поселения, скрываясь потом в "зеленке".

В негостеприимных джунглях бродят мрачные матриархальные племена рептилий (dragonling). В горах гномы-карлики (dwarf) добывают руду в своих подземных чертогах. Они строят красивые залы с колоннадами и косо поглядывают на остальных. Другие гномы-полурослики (gnomes) заселили южные острова и ведут свой тихий пигмейский образ жизни. Не беда, что силенок мало и ростом не вышли. Зато головы светлые: механизмы, блоки, рычаги — это по их части.

Северная тундра кишит одноглазыми циклопами-оленеводами: *"Не беда, что глаз у нас один. Зато мы сильные, резкие и на викингов похожи"*. Помесь орков и нордлингов, они ведут мирный и самостоятельный образ жизни, ибо ни люди, ни эльфы по своей воле в тундру не полезут.

Жили все эти пять рас — не тужили. Но довела всех грызня людей с эльфами, подключились к ней богатые феодалы — и началась Тотальная Война, которая неизбежно должна была вылиться в Эпическую Битву. Так и случилось — на севере, у границ обеспокоенных циклопов, встретились все армии. Великие маги синхронно взмахнули жезлами, выкрикнули заклятья массового поражения и... Одним словом, лучше бы они этого не делали.

Взрывная волна искрошила окрестные горы и снесла все соперничающие армии. Магический импульс ликвидировал магов. Проникающая магия и остаточное магическое излучение заразили землю. Но что хуже всего — взрывом открылся портал в другое измерение. Заметить это было некому — все бежали домой зализывать раны. Армий не осталось, война прекратилась сама собой.

Выжившие в этой великой битве назвали пропитанную злой магией местность **Печальной страной** (**Sorrowlands**). Но им предстоял новый кошмар — борьба с агрессивно настроенными выходцами из иного измерения.

## Здрасьте, мы пришли с миром

Хронология игры начинается примерно через год после "Судного Дня". Экономика рас оправилась от падения, но воевать пока некому. А это зря, беда уже близко.

Началось все с того, что караван на пути в северные земли наткнулся на батальон чертей. Обычных, знаете ли, чертей — с рожками, копытцами и крылышками. Пока караванщики грешили на вчерашнее, к аксакалам подошел главный черт, Азик Лонгтус, и все объяснил: *"Мы —*

1■ Слева — обычный циклоп, справа — циклоп-СОБРовец.
2■ Личико симпатичное, но платье...
3■ Интерфейс Wish аскетичный, но вполне рабочий. И мини-карта приятная.

*рабы из другого измерения. Сбежали через ваш портал от жестокой расы надирак (Nadirak). Хотим политического убежища. Кстати, на вас таки уже собираются нападать наши хозяева!"*

Каковы же хозяева, если у них рабы — черти?

Потрясенные известием жители Ганедана выделили чертям играбельную расу и поселили их на спорном полуострове Ноктрия. Но как готовиться к нападению? Численность армий — с гулькин нос (не престижная профессия). Объединиться можно, но проблемы это не решит.

Решение животрепещущего вопроса пришло негаданно и с неожиданной стороны: в разных местах континента начали из ниоткуда объявляться давно считающиеся погибшими воины. Ба! Да это же участники той самой битвы! Оказывается, они не погибли, а лишь исчезли из этого мира на время. Только-только "возродившись", каждый воин вел себя несколько неадекватно. Он полностью терял память о прошлом и первым делом задавал окружающим один и тот же вопрос: *"На ком тут у вас качаться-то?"*





4■ Внешний вид скал в играх обычно работает "индикатором" уровня графики. Так вот, скалы — средненькие.
5■ Вызов духа-гуманоида. Обратите внимание на "сутулые" доспехи самого мага.
6■ Городская арена. Бьются — циклопы.

## Друг на помощь придет

Предыстория — занимательная и необычная (хотя немного видны уши Warcraft). Чем же собираются покорить наши сердца разработчики Wish? Для начала — непрерывной вселенной. В игре не будет шардов, серверов, планет, королевств — одним словом, отдельных серверов. Весь игровой мир станет обрабатываться одновременно на одном компьютерном кластере на сотнях процессоров **Xeon**.

*"Сперва мы будем поддерживать 10 000 игроков в одном мире"*, — как бы между делом бросают разработчики и добавляют. — *"Кластер легко масштабируется, так что проблем с увеличением численности не будет"*.

Это впечатляет. До сих пор только одна игра могла себе позволить такие масштабы — космическая MMOG **EVE Online**. Сами разработчики Wish подчеркивают, что они открыли новый жанр **UMMORPG** (с приставкой **Ultra**), и каждый раз напоминают типичную бытовую ситуацию с друзьями, разлученными разными серверами. Ну что же — прогресс идет, и Wish станет пророком его.

## Каждый квест — как в первый раз

Другое игровое новшество важнее. Его "Мутагенные миры" вывесили как главный манок для игроков.

Квесты. Привычная для каждого любителя MMORPG вещь. Пойди туда, принеси то, убей этого. Вы замечали, что в играх они очень похожи? Простые сгенерированные квесты любят повторяться с небольшими вариациями. Сложные, уникальные задания... все равно повторяются. Какая разница, онлайновая это игра или нет — можно сходить на сайт, найти списки квестов и проходить их с распечаткой перед глазами.

Разработчики Wish считают, что такая практика давно надоела игрокам. Они говорят *"Нет!"* сгенерированным заданиям. У кого как, но у них в игре не будет генерации квестов бездушным механизмом. То есть вообще. Каждый квест будет придумываться и вводиться в игру специальной командой. Это группа демиургов, нанятых на полный рабочий день. С утра до вечера они станут выдумывать для игроков новые задания, расписывать квесты и расставлять по пещерам драконов. Само собой, не обойдется без "копирки", но теперь генерировать даже самый завалящий "почтовый" квест будет не бездушный механизм, а живой человек. Больше всего внимания получат эпические квесты, вроде войн и осад городов. В них смогут участвовать все желающие: воины, торговцы (город надо снабжать? надо!), перевозчики. Средние по эпичности задания станут похожи на обычные "собрать группу, отбить атаку".

Вообще, система добавления в ходе игры живого наполнения известна уже давно и успешно применяется во многих MMORPG. Но впервые разработчики планируют полностью исключить автоматическую генерацию игрового содержания. Вести сюжет с самого начала будут демиурги. Они организуют атаки надираков, захваты городов, сбор героев — а если герои слабы, то те же боги ослабят натиск. И каждый квест будет уникальным. Раньше как было? Вы убили дракона — теперь подвиньтесь, пока дракона убивает следующий игрок, взявший аналогичный квест. Теперь, если дракон умер, то это уже надолго.

Звучит отлично. Приятно знать, что твой квест придуман профессиональным автором и реализован в игре специально для тебя. Но возникает два вопроса. Первый — хватит ли сил? Постоянно выдумывать и воплощать новые приключения для игроков — это тяжелый труд. Потребуется работа многих профессионалов, и оплачивать ее придется соответственно. А значит — повышение цены на подписку. И даже это не гарантирует, что команда демиургов-мастеров не устанет постоянно "творить небо и землю" и начнет халтурить, поигрывая с копиркой.

Второй вопрос банален: человеческий фактор. Когда квест дает бездушный автомат, он бесстрастен и награждает невзирая на лица. А живой демиург? Дело даже не в том, что создатели содержимого игры могут сговариваться с отдельными игроками, чтобы "облегчить" им жизнь в игре (хотя, и об этой возможности забывать нельзя). Возьмем простой пример: у демиурга хорошее настроение, у него день рождения, он хочет "счастливые лица вокруг" и создает легкие задания с высокой наградой. Или наоборот: "Жизнь — труха, а у дракона будет миллион хитов, вот вам!" Создателем содержимого игры будут живые люди, ничто человеческое им не чуждо, а качество игры может пострадать.

Хуже того — независимо от качества "продукта", в адрес демиургов игроки могут начать высказывать претензии, крики на форумах и упреки, которые не расхлебает и сотня профессиональных GM. Наконец, наличие "живых" богов в игре задевает вопросы веры и склонности к фатализму. В обычных играх содержание добавляется время от времени, GM вмешиваются в спорных вопросах и ловят читеров. Все остальные правила определяются и почти не меняются. Понравится ли игрокам, что в Wish боги играют судьбами их персонажей, как пешками? Смогут ли боги "не навредить"?

## Заготовка мечей на зиму

Ролевая система Wish — классическая skill-based, то есть основанная на умениях. Никаких уровней и поднадоевшей экспы. Выбираем умение как главное и применяем на практике. С каждым ударом мечом по барашку растет умение им (не барашком, а мечом) пользоваться. Умение тянет за собой профилирующие характеристики — силу, ловкость и прочие. Список "своих" умений можно выбрать условным классом. "Класс" здесь — лишь заранее подготовленный для новичка комплект умений, любое можно при желании поменять.

Система уже действует и неплохо. Бета-тестеры отмечают, что с самого начала своей карьеры выгоднее не ходить на охоту, а купить кирку и отправиться добывать руду. С одной стороны, руду всегда можно продать NPC. С другой стороны, при этом растет сила и выносливость, что, в принципе, логично и полезно для любителей боевых топоров.

Раскачанное, но ставшее ненужным умение без проблем преобразуется в другое. Оставить его без употребления опасно — оно легко может атрофироваться. Для профилактики такой неприятности каждый персонаж получает своеобразные "замочки", которыми можно "запереть" умение. Золотых замочков мало, но они полностью обезопасят вас от атрофии. Серебряные замочки не позволят умению упасть больше, чем наполовину.

Создание вещей (крафтинг) устроен в игре просто: это сбор ресурсов (качество зависит от вашего умения), добывание рецептов и изготовление предметов. Ремесленник изготовит любой доступный в игре предмет, так что на этот счет беспокоиться не нужно.

Лучше давайте озаботимся другим вопросом — реалистичной охотой и тем, какие проблемы она с собой несет. Подойдя всерьез к лозунгу *"Не дадим добывать из лошадей удочки!"* — разработчики разрешили убитым зверям сбрасывать только то, что на них было. То есть шерсть, мясо, шкуры. Никаких денег! Но

если, предположим, орк держал в руках меч, то его можно будет подобрать. Не совсем ясно, что произойдет с броней и одеждой орка — она тоже вывалится?

Чтобы охотники не стояли и не спамили на всю городскую площадь криками про дешевую шкуру, в Wish предусмотрена разветвленная система комиссионных магазинов. И это правильно — пусть скучной торговлей занимаются NPC. Их тут, кстати, много — они ходят по городам и шарахаются от оживших героев.

## Кроликов я похоронил

А герои в это время охотятся. Охота — дело серьезное. Это с рудой просто: знай себе ковыряй киркой скалу. Выслеживание зверя — процесс серьезный и ответственный. Начать с того, что возрождения только что уничтоженной стаи волков в этом же месте не будет. Волки мертвы, шкуры сняты, другой стаи не ожидается. Но неподалеку развалилась семейка кабанов — давайте теперь их убьем!

В одной и той же местности стоит ждать зверей приблизительно одного уровня. Это единственная упорядоченность в их появлении. Все остальное случайно: сколько их будет, кто это будет, когда они придут — неизвестно. Быстрой прокачки на "жирном" месте возрождения не получится.

Зверей можно не только промышлять, но и приручать. Развейте у себя навык Маленького Принца и отправляйтесь в опасное путешествие за ручным козлом. Потерявшего волю рогатого-бородатого можно обучить разным трюкам — это уже дрессировка. Со временем заматеревший дрессировщик сможет держать при себе до трех крупных зверей. Поймите слово "крупных" правильно — о масштабах динозавров из **Star Wars Galaxies** речи не идет. Но вы всегда можете рассчитывать в бою на помощь трех медведей, обученных и натасканных.

Но и во время охоты вас ждут сюрпризы, часто неприятные, посмертные. Бегая по прериям в одиночестве, вы рискуете умереть и возродиться, оставив труп со всем добром на месте смерти. Это "старомодная" смерть, существовавшая в ранних MMORPG.

Не успеете добежать до себя мертвого вовремя — останетесь с базовым набором вещей. К счастью, если игрок уйдет с сервера, время "разложения" приостановится. Но, в любом случае, такая система смерти затрудняет одиночную охоту.

В компании проблема вещей легко решается магом-некромантом. Зато в массовых битвах возникает другой интересный эффект — построение становится реальным боевым фактором, появляется ограничение по количеству сражающихся с одним человеком (или монстром). На человека теперь могут напасть не более четырех "мечерукопашных" оппонентов. Маги и лучники имеют возможность обстрелять беднягу издали, но шанс промахнуться у них в такой тесноте увеличивается. Другое дело дракон — его бить можно "всем лесом".

Это ведет к интересным возможностям построения боевой команды. Окружив слабого лечащего мага сильными бойцами, вы можете почти не волноваться за целость драгоценного Айболита. Зверям придется прогрызаться через бойцов, прежде чем они доберутся до него.

Сражение игроков друг с другом поставлено на добровольную основу, то есть плеер-киллинга не будет, если сам плеер этого не захочет. В войнах могут участвовать кланы, а охотники за головами — бесконтрольно нападать на воров. Но до клановых войн надо еще дорасти, поэтому в каждом городе устроена специальная арена для дружеских поединков.

## Пойди туда, не знаю куда

Выход игры запланирован на начало следующего года, но разработчики уже успели провести два бета-тестирования (в сентябре ожидается третье, "полусвободное").

Попробовавшие на вкус игру рецензенты хором утверждают, что "вкус" очень хороший, игра живая и интересная, а интерфейс — просто сказка.

Вид на персонажа в Wish — от третьего лица. Для уменьшения потока информации к серверу и обратно в игре применяется система **point and click** ("укажи и щелкни"), знакомая многим по стратегиям и ролевым играм — **Diablo**, **Neverwinter Nights**, **Dungeon Siege**.

Особенно хвалят систему поиска пути из точки в точку (pathfinding). Утверждается, что в Wish она лучше, чем где бы то ни было. Пример приводится простой: персонаж стоит на вершине высокой башни, и вы щелкаете мышью по отдаленному мосту. Персонаж самостоятельно сбегает по лестницам, минует галереи и переходы, добегает до моста, взбирается на него и ждет приказов. Фантастика!

И пусть для тестирования пока была доступна лишь небольшая часть континента, и многое еще предстоит сделать. Главное, что игра уже обрела форму и работает, притом очень стабильно. Стабильность — это важно, ибо позволить себе глючный старт (как у **Anarchy Online** или **SWG**) могут только очень крупные и толстокожие фирмы.

Одним словом, перспективы у проекта определенно есть, и даже традиционных проблем с финансированием у Mutable Realms не ожидается. Денег, мол, отвалили столько, что хватит до конца разработки, еще и на Xeon'ы останется.

## Навеваем ужасы

На этой оптимистической ноте можно было бы и закончить рассказ. Но надо остановиться на одной, чрезвычайно больной для Wish проблеме. И вы уже знаете, какой. Подсказываю: посмотрите на скриншоты.

Уж сколько раз твердили миру, что даже конфету надо завернуть в приличную обертку. То, что было приличным четыре-пять лет назад, не будет считаться оным в 2005 году.

Даже старенький DAoC разработчики рихтуют как только могут, в некоторых постаревших играх вообще собираются менять весь графический движок. И не надо кивать в сторону **Blizzard**: простоту моделей из **WoW** они с лихвой компенсируют отменным чувством стиля и прекрасной анимацией. Лучше посмотрите на хитрых корейцев из **NCSoft** — у них крышесрывающая графика отлично замаскировала простенькую суть "игры-качалки" **Lineage 2**. Что ни монстр — то ходячий цветной концепт-арт, его и убивать-то жалко.

И что на этом фоне мы видим в Wish? Лица персонажей высокополигональные и достаточно приятные. На текстурах заметен модный рельеф. В небесах — красивые погодные эффекты. Но если посмотреть на все в целом — впечатление неважное. Модели сделаны примитивно, текстуры бледненькие, позы вычурные, ощущения реализма нет как такового. Придут ли на такую графику те самые 10000 игроков? Не расстреляют ли Wish за такую графику 30 снайперов-обозревателей? Для чего нужны профессиональные демиурги и бывший геймдизайнер **Mythic Дейв Рики**, если нет нормальных художников и моделлеров?

Возможно, разработчики надеются, что качественный игровой процесс сотворит чудо?

■■■

Сотворить чудо игра может. В конце концов, именно это произошло когда-то с **Dark Age of Camelot**. Игроцкое "сарафанное радио" может заставить сомневающихся преодолеть неприязнь к некрасивому миру Wish. Но стоит ли надеяться на чудо в таком непредсказуемом бизнесе?

В конце концов, все решает случай и приговор массового потребителя. Только после выхода Wish мы узнаем, что перевесит — перспектива стать героем, сотворить легенду мира Ганедан и попасть на постамент в виде памятника или неприязнь к странноватой и малоудачной графике проекта. ■

7■ Эта нага — NPC или монстр? В списке играбельных рас наги не числятся.
8■ "Ты убил сирену? Но зачем?" — "Но как?"
9■ Вместо звезд здесь могли быть птички. На кольцах можно заметить странно знакомые руны.


7


8


9





МАРИНА ОРЛОВА
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

# DESTINY SPHERE
# ПУТЬ НЕЙТРАЛА

**Жанр:** MMOSG ■ **Создатели:** Destiny Sphere GmbH

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
Macromedia Flash, браузер, интернет-соединение

*www.destinysphere.ru*

Мы уже рассказывали *в майском номере* ***"Мании"*** о суперпопулярной бесплатной MMOSG **Destiny Sphere** (**"Сфера Судьбы"**). Тестируемая бета-версия менее чем за год набрала свыше 35000 пользователей. Из них 7500 человек уже заселили игровой мир "Орион", столько же ожидается в новом мире "Кассиопея". Незначительное количество игроков покинуло игру, но есть и много таких, кто готов ждать активации своего аккаунта по несколько недель. По вашим многочисленным просьбам, мы возвращаемся в "Сферу Судьбы", чтобы, отложив в сторону теорию и засучив рукава, принять активное участие в жизни этого удивительного мира. Первые шаги, ошибочные и правильные решения, чем отличается игра в альянсе от гордого пути нейтрала — мы расскажем обо всем и, естественно, проиллюстрируем рассказ эксклюзивными скриншотами.

Destiny Sphere — необычный проект. Эта многопользовательская онлайновая стратегия в реальном времени требует для запуска только **MS Internet Explorer** версии от 5.0 и плагин **Macromedia Flash 6 (Flash MX)**. С другой стороны, игра в DS займет довольно много времени: если использовать все территории, предоставляемые одному игроку, то предстоит возвести — ни много, ни мало — 1386 зданий. Именно столько ячеек суммарно насчитывается в соте, выдаваемой по умолчанию, и двух колониях, которые можно будет захватить впоследствии (по словам авторов, с ростом мощности игрового сервера количество колоний будет увеличено до трех, а впоследствии, возможно, и до 5-6).

Умножая все это на сроки строительства — от получаса до пяти суток реального времени в зависимости от продвинутости строения — и учитывая существенное ограничение на одновременное возведение не более чем трех зданий, получаем довольно длительный период. По опыту можно сказать, что даже при правильном развитии от старта и до строительства колонизационного центра проходит два месяца. А ведь потом еще потребуется повторить все снова в каждой из колоний (таких же сотах).

Самые хитромудрые граждане, которые сразу после прочтения этого абзаца решат зарегистрировать на себя десяток-другой аккаунтов, могут сразу успокоиться: "мультов" здесь беспощадно отлавливают и банят. Хорошо, если вы только начали развиваться, а если в соту вложено уже месяца два-три реального времени? Поэтому лучше играть честно.

## Отвори, дорогая, калитку...

Если оставить за скобками романтику звездных миров и спросить, какое слово является ключевым для новичка в Destiny Sphere, то ответом будет — "ворота". Сразу после старта игрок получает только домашнюю зону своей соты. Более или менее отстроившись в ней и развив науку, можно отремонтировать центральные ворота, изначально полуразрушенные. Они открывают доступ к центральной и нейтральной зонам, позволяя развиваться дальше. Существенный нюанс состоит в том, что соту с открытыми воротами можно (а по мнению отдельных окружающих — и нужно) атаковать и грабить.

Бои проходят в автоматическом режиме, изображаются предельно схематично и напоми-

1■ Сота расы Лиенсу.
2■ Сота расы Псолао.
3■ Сота Omagel (1.206.6), кольцо Ворания, подопытная территория.
4■ Окно торговли. Здесь можно купить и продать практически все.



5■ Первый бой. Вражеская армия слишком сильна...
6■ В центральной зоне добывается самый ценный ресурс — продиум — и строятся самые продвинутые здания.
7■ Анализатор на http://ds.balandin.ru. Точная статистика развития за сутки, неделю и месяц.

нают **Heroes of Might & Magic**, но юниты не могут передвигаться, и командовать ими тоже нельзя. К сожалению, на данном этапе тестирования игры невозможно предсказать, какие изменения в боевой системе будут реализованы в ближайшее время — разработчики обещают очень серьезные новации, поэтому сейчас сложно давать определенные рекомендации по подбору юнитов и формированию армий. Отметим только, что победитель может разграбить побежденную соту, унеся с нее свободные ресурсы. Захватить чужую соту нельзя, нельзя также забрать артефакты, которые добываются в археологических экспедициях. Нет и визуализации вражеской армии, вламывающейся в ворота: вся информация о военных действиях и итоги боев проходят в обычных текстовых сообщениях.

Всего в игре 5 видов неиссякаемых ресурсов — кадериум, нано-кристаллы, энергия, еда и продиум. Все они требуются для производства зданий и юнитов. Кроме того, необходимо построить достаточное количество жилья, чтобы на соте было кому трудиться. Как и в любой стратегии, многие здания можно и нужно апгрейдить.

Исключительно важна предварительная планировка застройки соты — наличие разных типов почвы, пригодных для ограниченного количества зданий, заставляет серьезно обдумать будущее развитие. Проблема заключается в том, что новичку не так уж просто провести такие расчеты, да и пути развития могут быть разными. В общем, будьте готовы к тому, что впоследствии неизбежно придется что-то перестраивать.

Поначалу желательно прислушаться к рекомендациям опытных игроков: разместите здания, с которыми будете часто работать, на самой нижней линии ячеек (военная база, фабрики по производству юнитов, по одному исследовательскому центру и институту археологов, а также башню артефактов). А вот заводы по добыче ресурсов и "свадебных генералов" — постройки, необходимые только для того, чтобы открыть новые возможности для апгрейда и новых строений, можно устанавливать где угодно. Дело в том, что в полностью застроенной соте довольно тесно, и, если все самое необходимое будет на нижней линии, это существенно упростит управление.

Однако вернемся к центральным воротам. Для их ремонта требуется относительно немного ресурсов и проведенных исследований, но проблема в том, что ремонтируются они трое суток реального времени, а каждое последующее открытие и закрытие занимает ровно сутки, поэтому избежать нападения с открытыми воротами практически невозможно. Таким образом, у новичка, решившего развиваться самостоятельно, главными вопросами являются определение этапа, когда можно "выходить в люди", и выработка тактики, которая позволит не стать при этом овечкой, которую не будет стричь только ленивый.

## Нейтральные хитрости

Вступая в игру, желательно сразу определиться, присоединитесь ли вы к какому-либо альянсу, которых в DS множество, или попробуете сохранить независимость. В крупном альянсе вам будет "сухо и комфортно" в плане безопасности, да и проблемы с материальной и информационной помощью разрешатся сами собой: в серьезные организации возможно вступить только после того, как игрок проведет определенное время в так называемой "академии" — дочернем клане, где ему помогут опытные наставники. Еще один существенный плюс — командная игра и соответствующее общение. Определенно, одиночество в альянсе вам не грозит.

Играть нейтралом на порядок сложнее. Сразу после открытия ворот на новичка набрасываются желающие поживиться халявными ресурсами. Можно, конечно, накопить армию до выхода в свет, но хватит ее ненадолго, если, конечно, ее вообще заметят. Что же делать, если вступать в неизвестный клан и беспрекословно подчиняться совершенно незнакомым людям не хочется, но и вид "вечно ограбленной" соты тоже не входит в число ваших любимых зрелищ? Вариантов четыре: 1) основать свой собственный альянс; 2) так и сидеть за закрытыми воротами (но зачем тогда играть?); 3) воспользоваться услугами организации, которая за плату защищает нейтралов (сомнительный вариант: по большому счету, нет никакой разницы — грабят вас или вы платите "крыше" добровольно); 4) так сформировать свою соту, чтобы на ней просто нечего было брать.

Очень важный момент для тех, кто серьезно интересуется своим рейтингом в игре: если вы решили быть независимым нейтралом, сразу забудьте о достижениях в этом плане — без большой армии это невозможно. Да и о военных победах, которыми стоит гордиться, можно не мечтать. Ведь в число этих побед не входит грабеж слабых соседей, а на большее одиночке рассчитывать не приходится.

Впрочем, четвертый вариант все же показался нам достаточно интересным, вследствие чего был начат эксперимент под гордым названием "Путь нейтрала". Для развития соты выбрана известная в DS тактика, когда все возможные территории и ресурсы работают исключительно на археологию (и здесь же была допущена первая ошибка — выбор расы Воранеров вместо Псолао, имеющих самый высокий бонус на археологию). Большое внимание уделяется также развитию торговли: наличие межкольцевого коннектора, позволяющего торговать с представителями других рас, обязательно. Таким образом, "валютой" нейтрала становятся артефакты, выставляемые на продажу. Почему именно артефакты? Да просто потому, что их нельзя забрать с побежденной соты.

## Ключ на старт!

За 60 дней игры подопытная сота **Omagel** (1.206.6) обогнала в общем рейтинге около 2.5 тысяч "участников забега". После открытия центральных ворот и соответственной возможности подвергнуться нападению темп немного снизился, но, в целом, на соте сегодня наблюдается более или менее правильное развитие. Какого-то большого секрета здесь нет: во-первых, онлайновая игра в реальном времени требует внимания, так что приходится планировать задачи так, чтобы не приходилось вставать среди ночи или сидеть без дела днем, дожидаясь окончания долгосрочного строительства продвинутых зданий. Во-вторых, автору этой статьи удалось поиграть в DS с сентября по ноябрь 2003 года, то есть практически сразу после старта проекта. К сожалению, из-за занятости, игру в оффлайне тогда пришлось покинуть. Однако на момент выхода из игры был приобретен опыт полной застройки соты и сбалансированного формирования армии, который, естественно, весьма пригодился при повторном старте.

Несмотря на выбранную археологическую тактику, начальное развитие соты не отличалось от других. На момент открытия центральных ворот добыча каждого из 4 доступных ресурсов составляла 5000-7000 единиц в час, а исследования материалов и торговли достигли уровня 9-10. Количество ученых — около 4000 с последующим увеличением до 11 тысяч (ученье — свет, хотя после строительства колонизационного центра науку ожидают серьезные сокращения), плюс 3000 археологов. Дополнительно был построен тренировочный лагерь для строительства легких юнитов (совершенно ненужный, к слову, но идея открывать ворота, вообще не имея армии, не показалась автору особо привлекательной).

Почему же была применена эта стандартная схема? Во-первых, строительство требует затрат, порой серьезных, а дарить ресурсы в таких количествах никто не будет. Во-вторых, запланированную соту можно реализовать не ранее, чем будет достигнут 12 уровень исследования еды, так что придется подождать. После этого источником еды станут водные фермы, а на месте прежних ферм, размещенных на траве, появятся археологические институты (чем больше у вас археологов, тем больше шансов найти ценные артефакты). Разуме-

ется, вполне допустимо изначально поставить добычу ресурсов на минимум и сразу вкладываться в археологию, но в этом случае развитие соты станет гораздо более длительным.

Итак, ворота открыты, и буквально в этот же день впервые загорелся красный огонек на кнопке военных сообщений, символизирующий наступление вражеской армии. Этот этап — самый сложный. Необходимо все время прятать ресурсы от набегов, но при этом уделять внимание строительству новых зданий в центральной зоне (продиум, наиболее ценный ресурс, можно добывать только здесь).

Первый агрессор с соты 1.208.1, почти сосед, примчался поживиться свеженькой добычей. Пока он летел, были спрятаны почти все ресурсы (общепринятый метод — выставить все на продажу по несусветной цене, на которую никто не согласится). Название армии захватчика порадовало откровенностью: "Борзого игрока рога". Кстати, последующие войска тоже не давали скучать — "Свино Фабрика", "Типа за ресами", "Поможите чем можите" (орфография сохранена) и тому подобные. На их фоне выгодно смотрелась армия южного соседа по комплексу (да и географического тоже — сосед живет в Азербайджане) "С любовью", добровольно выдвинутая на защиту.

Итак, разбойник вторгся молча, сразил "взглядом" первого юнита, ограбил соту на 30000 единиц энергии и также молча отбыл восвояси. Последующие атаки развеяли по ветру заботливо накопленное войско, лишний раз убедив автора, что победы нейтрала зарыты в земле и спрятаны в скалах, а реализуются в сверкающих зданиях торговых центров. Что до полей сражений, то там могут оставаться разве что убежденные мазохисты.

Конечно, обидно терять ресурсы, которые добывались не один час, но иногда можно все вернуть. Устав альянса, в который входили упомянутые "рога", определенно не давал права на агрессию по отношению к слабым нейтралам. Самый разумный шаг в такой ситуации — обращение к лидеру альянса с предупреждением, что атака на обидчика будет ответной (и сугубо психической, но это дело десятое). Тогда месть не будет воспринята неправильно, и не придется ждать "в гости" весь этот альянс, насчитывающий около полусотни игроков. Но так как был выбран мирный путь, оставалось вежливо сообщить упомянутому лидеру, что вступать в его альянс, по известной причине, уже не хочется. Справедливости ради надо отметить, что автору незамедлительно была предложена компенсация утраченных ресурсов.

После достижения 12 уровня исследования еды начался второй этап: полная перестройка соты под археологию. Со временем будут убраны все военные сооружения, а добыча ресурсов после необходимой помощи колониям и демонтажа лишних зданий сведена к минимуму. Впрочем, военная база останется на месте: на некоторые артефакты вполне можно купить армию, способную обломать сколь угодно крупные рога. Обе колонии также займутся поисками ценных артефактов (вообще говоря, такая тактика в DS идеально подходит всем, кто любит в играх пресловутый items hunting).

На момент написания этой статьи у автора было около 12 тысяч археологов, так что говорить о каких-то больших достижениях на этой стезе пока не приходится. Однако в "закромах родины" уже лежат несколько драгоценностей, каждая из которых по текущему курсу стоит по несколько миллионов единиц продиума. После завершения строительства и полного перехода на археологию все они будут проданы.

## Если вы не пацифист...

Археологический путь развития, несмотря на его эффективность, не нравится многим игрокам из-за слишком, по их мнению, скучного геймплея. Если нет сражений — кому нужна такая игра? Вполне понятная позиция, но чертовски сложная в реализации для нейтрала. Можно, конечно, ограничить военные действия грабежом так называемых "мертвяков", т.е. сот с открытыми воротами, которые давно покинуты их владельцами. Но вряд ли набеги на соту, не оказывающую сопротивления, будут намного веселее будней археолога. Да и грабеж слабых — удовольствие не для всех. Если уж воевать, то воевать со всеми!

Надо сказать, что такие герои в истории Destiny Sphere уже есть. Несколько человек умудрялись, находясь в состоянии войны с целыми альянсами, вполне благополучно развивать свои соты. Но столь экстремальные развлечения, к сожалению, не могут быть долгосрочными. Секрет успешного противостояния большому количеству противников — в постоянном контроле над своей сотой, и мало кто располагает возможностью проводить сутки напролет в игре. Самый же большой минус тотальной войны со всеми — постоянное ощущение конфликта, которое так эффектно усугубляют словесные сражения на местном форуме...

Что касается мирного пути, то можно заняться не только археологией. Например, раса Воранеров имеет бонус на добычу кадериума, и при желании легко выстроить соту таким образом, чтобы успешно торговать этим ресурсом. Правда, торговый путь сродни военному: в игру придется заходить довольно часто, чтобы сберечь "все, что нажито непосильным трудом" от захватчиков. Специальные хранилища способны вместить ресурсы, производимые не более чем за 5 ходов, то есть часов, и обеспечить своего рода "неснимаемый остаток", но этого мало.

■ ■ ■

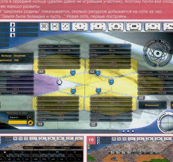
Играть в "Сферу Судьбы", оставаясь нейтралом, вполне возможно. При этом доступны как мирный, так и агрессивный пути развития и последующего существования в игре. Правда, последний потребует намного больше времени и внимания, но это уже тема для отдельного разговора. Самый существенный аргумент "против" — у одиночки гораздо меньше дел и гораздо больше скуки в игре, целиком построенной на командных действиях. Самые интересные события — например, квест с инопланетными захватчиками "мимикри" или очередная всеобщая война — пройдут мимо него. Поэтому лучше все-таки подумать о вступлении в альянс либо о создании своего клана.

Как сообщили нам разработчики проекта, они понимают миролюбиво настроенных игроков и будут прилагать усилия к тому, чтобы обеспечить им комфортную игру. А пока что можно посоветовать новичкам, только что получившим новенький аккаунт, выбрать мир Кассиопеи — в нем нет старожилов, у которых армия в 1000 крейсеров считается мелким отрядом, предназначенным для набегов на соседей. Зато их очень много на Орионе, где, как справедливо указано при входе в игру, давно уже правят бал богатые и могущественные альянсы.

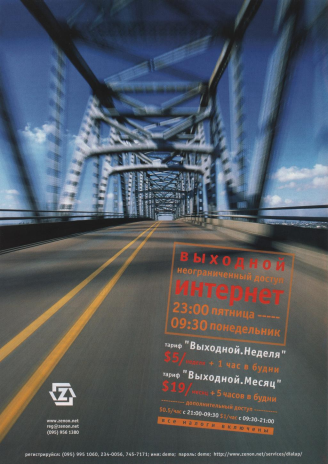
В целом игра достаточно увлекательна, но для начинающих стратегов она может показаться довольно сложной. Определенно, это далеко не "Пингвин", хотя у DS имеется коечто общее с этой незамысловатой флэш-игрушкой. И та, и другая вполне способны выбить из трудового режима любой офис ...

**P.S.** Благодарим за помощь в подготовке этой статьи **Дмитрия "Dada" Юрчука**, директора DestinySphere GmbH. ■

8 Сота в середине кольца (удален давно не игравший участник), поэтому почти все соседи уже хорошо развиты.
9 В "закромах родины" показывается, сколько ресурсов добывается на соте за час.
10 "Земля была безвидна и пуста..." Новая сота, первые постройки.






выходной
неограниченный доступ
интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник
тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
---------- дополнительный доступ ----------
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380
регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/

Ведущий рубрики: Олег Ставицкий

# МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

## Nokia колесит по миру

Spider Man 2

Nokia продолжает агрессивную рекламную кампанию в поддержку своего **N-Gage QD**. Во-первых, в июле состоялся релиз "мобильной" версии **Spider Man 2**. Критика единогласно признала проект чуть ли не лучшей аркадой для этой платформы. Учитывая, что консольные версии похождений Питера Паркера также собирают хорошую прессу, похоже, что единственные, кому не повезло с "Человеком-пауком", это обладатели PC (см. нашу разгромную рецензию в соответствующем разделе). Более того, N-Gage-вариант предполагает чередование трехмерных уровней с 2D-миссиями. "Плоские" этапы, впрочем, преобладают.

Так вот, Nokia соорудила специальный автобус, который разъезжает по всей Европе и Америке, устраивая всевозможные N-Gage-акции. Среди прочих — бросание фрисби (она же летучая тарелка) и игровые дуэли. Акция проводится при поддержке спортивного лейбла Salomon. Посмотреть сайт, ознакомиться с маршрутом, по которому двигается автобус, и поиграть в несколько забавных flash-игр можно по адресу ***www.n-gage.com/tour***. К сожалению, Россия в списке стран, в которых будет проводиться акция, не значится. По крайней мере, пока.

## Метро в мобильнике

Subway

Компания **Lunagames** изготовила удивительную игру под названием **Subway**. Проект являет собой попытку моделирования... жизни рядового посетителя городской подземки. Ваша цель — как можно быстрее добраться до определенной станции. В роли препятствий выступают заторы и утомительные переходы. Схема линий прилагается. К сожалению, пока Lunagames планирует распространять Subway на территории... Китая. О версии для Москвы и других крупных городов России пока ничего неизвестно.

## Долой SMS-спам

SMS-спам приобретает угрожающие масштабы — ежедневно тысячи людей получают сотни сообщений рекламного содержания.

Однако больше всех, согласно статистике, страдают британцы — в 2003 году каждый англичанин получил в среднем около 400 рекламных сообщений. То есть приблизительно по одному сообщению в день. Так вот, комиссия, которая занимается регулированием рекламной деятельности, выпустила постановление, согласно которому, прежде чем начать массированные SMS-рассылки, спамер обязан зарегистрироваться и — внимание! — предоставить достоверную контактную информацию. То есть любой человек, получивший нежелательную рекламу на свой мобильник, теперь знает, куда ему обращаться.

Редакция "Игромании" с ужасом ожидает момента, когда "Центр американского английского" откроет для себя прелести SMS-спама.

## 3D-меню

Компания HI Corporation обещает порадовать всех любителей трехмерной графики своей новой разработкой — 3D-меню для всех мобильных устройств. Создатели уверяют, что нам с вами будет гораздо легче ориентироваться в настройках того или иного аппарата, если все пункты будут представлять собой некие 3D-объекты. Как это выглядит на практике, пока неизвестно. HI Corporation клянется, что технология рассчитана не только на мобильные телефоны, но и на цифровые фотоаппараты, диктофоны и так далее.

## Нет телефонам на экзамене

Все мы не понаслышке знаем, что мобильный телефон с подключенными к нему наушниками — отличный способ списать на экзамене. Изобразив мыслительный процесс (обязательно обхватите голову руками), вы, поглубже вжимая наушник в ухо, строчите очередной билет, который вам надиктовывает преданный товарищ из своего дома. Идея работала ровно до того момента, пока особо сознательные студенты новозеландского колледжа не изобрели устройство CellTrac-r, которое ловит все исходящие и входящие сигналы с мобильных телефонов в радиусе 30 метров и извещает о них пользователя. Соответственно, любой преподаватель, установивший CellTrac-r у себя на столе, будет в курсе всех звонков в аудитории. *"Профессор, конечно, лопух, но аппарат при нем"*. Аппарат, кстати, будет стоить в районе $50.

## Nokia не владеет Symbian

Nokia, которая на сегодняшний день является одним из самых крупных акционеров организации **Symbian**, задумала окончательно прибрать к рукам компанию, скупив контрольный пакет акций. Однако другие пайщики, среди которых оказались **Sony Ericsson** и другие ведущие производители мобильных телефонов, вовремя всполошились и в срочном порядке приобрели выпущенные в продажу акции. Официальная позиция акционеров заключается в том, что они не хотят, чтобы марка Symbian ассоциировалась у потребителей с финской компанией. В результате на сегодняшний день Nokia так и не удалось взять контроль над самой распространенной операционной системой для мобильных телефонов.

# МОБИЛЬНЫЕ ПОЛЕЗНОСТИ

## Handy.ru


Handy.ru

Удивительно полезный ресурс был обнаружен специалистами "Мобильных игр" на русскоязычных просторах интернета. **Handy.ru** — настоящий рай для всех, кто интересуется мобильными устройствами, будь то телефоны, КПК или что-нибудь в этом роде. Обзоры утилит, технологий, свежих моделей. Настоятельно рекомендуем к изучению.

# МОБИЛЬНЫЕ УТИЛИТЫ

## J-Address 1.0

**J-Adress** — утилита для тех, у кого много друзей. Позволяет вести учет всех ваших приятелей с адресами, телефонами и дополнительной информацией. Новая запись создается двумя-тремя нажатиями кнопок. Простая и интуитивно понятная программа для всех, кто постоянно забывает коды на подъездах, адреса и маршруты.

# ОБЗОРЫ ИГР

## Airship Racing: Round The Globe

*Жанр: Аркада ★ Платформа: J2ME*

Airship Racing: Round The Globe — одна из самых смешных аркад для мобильных телефонов, которую мне доводилось видеть. Концепция, как водится, проста: управляя воздушным шаром, нам предстоит провести его вокруг света. На пути встречаются, во-первых, грозовые тучи, которые разят героя молниями и льют на голову дождь. Во-вторых — всевозможные птицы и парящие в воздухе острые предметы (даже не спрашивайте меня, что они там делают), столкновение с которыми заставляет шар терять высоту. Вся прелесть заключается в анимации персонажа, который сидит внутри аэростата. Умильная фигурка так смешно суетится в корзине и накачивает воздух, что невольно начинаешь смеяться.

Здесь же — милейшая и удивительно разнообразная графика, а также отменно отрисованный задний фон, который меняется в зависимости от того, в какой части света вы сейчас пролетаете.

Airship Racing: Round The Globe

| Модель | Код |
|---|---|
| **LG** U8110 | 1800393 |
| **Motorola** A835 | 1800394 |
| **Motorola** T720, T720i, T722i | 1800164 |
| **Motorola** V300, V400, V500, V525, V600 | 1800299 |
| **Nokia** 3410 | 1800165 |
| **Nokia** 3510i | 1800166 |
| **Nokia** 3650 | 1800167 |
| **Nokia** 7650 | 1800168 |
| **Nokia** Ngage | 1800169 |
| **Nokia** 6600 | 1800395 |
| **Nokia** 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250i | 1800170 |
| **Sharp** GX10, GX10i, GX13, GX20 | 1800171 |
| **Siemens** C55 | 1800172 |
| **Siemens** M50 | 1800173 |
| **Siemens** C60, MC60, M55, S55, SL55 | 1800174 |
| **Siemens** SX1 | 1800396 |
| **SonyEricsson** T610, T616, T618, T630, Z600 | 1800175 |

### Как скачивать игры?

Предварительно вам нужно удостовериться, что доступ на **WAP** входит в ваш тарифный план, а на телефоне произведены необходимые настройки (инструкции по настройке WAP-доступа см. в блоке **"Как настроить WAP?"**. Вы также можете получить их у вашего оператора мобильной связи).

**Абонентам "Би Лайн":** для получения java-игры отправьте SMS-сообщение с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры), на короткий номер 1407. **Стоимость:** *2 доллара* (без учета налогов).

**Абонентам "МТС":** для получения java-игры отправьте SMS-сообщение с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры), на короткий номер 1407. **Стоимость:** *1,9 доллара* (без учета налогов).

**Абонентам "Мегафон":** для получения java-игры отправьте SMS-сообщение с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры), на короткий номер 1407. **Стоимость:** *2 доллара* (без учета налогов).

### Как настроить WAP?

Для того чтобы вы могли скачать описанные в нашем обзоре игры, вам необходимо настроить WAP-соединение на вашем телефоне. В этом вам поможет нижеследующая таблица (со следующего номера ищите ее на нашем CD/DVD):

| Операторы | МТС | БиЛайн | Мегафон |
|---|---|---|---|
| Сайт | http://wap.mts.ru | http://wap.beeline.ru | http://wap.megawap.ru |
| Защита связи | Отключить | Отключить | Отключить |
| Канал данных | GPRS | GPRS | GPRS |
| Точка входа | wap.mts.ru | wap.beeline.ru | wap.msk |
| Адрес IP | 212.44.140.13 | 192.168.017.001 | 010.010.001.002 |
| Имя пользователя | mts | beeline | wap |
| Пароль | mts | beeline | wap |

## Section 7

*Жанр: Аркада ★ Платформа: J2ME*

**Section 7** — горячий привет из нашего с вами консольного прошлого. Небольшой космический истребитель сметает на своем пути сотни врагов, периодически натыкаясь на исполинских боссов. Особенно хорошо в этом контексте смотрится аннотация, которая услужливо появляется в качестве брифинга перед игрой. Не ручаюсь за точность цитаты, но там звучит приблизительно следующее: *"На Землю напали инопланетяне. Все плохо. Ваша миссия — убить всех. Вперед!"* Если вы вдруг вспомнили культовый **Xenon**, то совершенно правильно сделали. Сохраняться в игре нельзя, и каждый раз ее придется начинать заново - чем дальше вы пройдете, тем больше очков заработаете. В конечном итоге вам предложат внести свое имя в местный зал славы, а также попытаться отправить результаты на центральный сайт, куда шлют свои итоговые баллы игроки в Section 7 со всего мира. Продержитесь дольше всех — можете оказаться на первой строчке мирового хит-парада. Простейшее спинномозговое развлечение, которое идеально подходит для жаркого лета.

Section 7

| Модель | Код |
|---|---|
| **Nokia** 3410 | 1800236 |
| **LG** G7100, G8000<br>**Motorola** T720, T720i, T721, T722i, T725NEC E530<br>**Samsung** A500, A600, D100, E100, E105, E400, E700, E715, N400, S100, S105, S108, S200, V200, V205, V206, X400, X427<br>**Sharp** GX1, GX10, GX10i | 1800238 |
| **Motorola** A760, A835, V300, V500, V525, V600<br>**Samsung** D700, P400<br>**Sharp** GX20<br>**Siemens** SX1, U10 | 1800239 |
| **LG** G4050<br>**Motorola** C370, C550, V66i<br>**Samsung** A570, S105, S300, S307, X100, X105 | 1800237 |
| **Nokia** 3510i, 8910i | 1800240 |
| **Nokia** 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 7250, 7250i | 1800241 |
| **Nokia** 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, Ngage | 1800242 |
| **Siemens** C60, M55, MC60, S55, S56, SL55 | 1800243 |
| **Siemens** C55, M50, MT50 | 1800244 |
| **SonyEricsson** T610, T616, T630, Z600 | 1800245 |

## Chopper Rescue

*Жанр: Аркада ★ Платформа: J2ME*

Нашу подборку "воздушных аркад" завершает игра, посвященная приключениям улыбающегося вертолета, который, в свою очередь, подозрительно напоминает кита с моторчиком на спине.

Chopper Rescue

Choppy, как его ласково называют создатели, летит на нешуточной скорости по небу, периодически натыкаясь на воздушные шары и прочие препятствия. Каждое такое столкновение означает трагическое падение вниз и, соответственно, потерю жизни. Периодически на пути Чоппи встречаются невесть откуда взявшиеся в поднебесье кольца, при пролете через которые нам начисляются бонусные очки. Цель каждой миссии — добраться до конца с минимальными потерями. Главная сложность состоит в том, что наш вертолет не летит прямо, а постоянно норовит разбиться, поэтому вам приходится все время следить за равновесием, маневрируя между препятствиями и стараясь заработать как можно больше очков. Детская, но удивительно милая и привлекательная аркада. Играть под открытым летним небом.

| Модель | Код |
|---|---|
| **Motorola** T720 | 1800428 |
| **Nokia** 6600 | 1800429 |
| **Nokia** Ngage | 1800430 |
| **Nokia** 3510i, 8910i | 1800431 |
| **Nokia** 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 7250, 7250i | 1800432 |
| **Nokia** 3600, 3620, 3650, 3660, 7650 | 1800433 |
| **Sharp** GX1 | 1800434 |
| **Sharp** GX20 | 1800435 |
| **Siemens** S55 | 1800436 |
| **SonyEricsson** T610 | 1800437 |
| **SonyEricsson** Z600 | 1800438 |

# СОЛДАТЫ БУДУЩЕГО

## НОВАЯ ИГРА НА ДВИЖКЕ CALL OF DUTY

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Сталинградская битва. Кипит ожесточенное сражение. Слышны выстрелы, раздаются мощные взрывы, в воздух поднимаются клубы густого дыма, свист пуль не смолкает ни на секунду... Напряжение нарастает. Постепенно численный перевес переходит на сторону фашистов, и они уже готовятся окружить немногочисленный отряд русских. Когда, казалось бы, исход битвы предрешен, на горизонте начинает вырисовываться танк, а над ним, в небе, еле виден транспортный самолет. На первый взгляд, подкрепление несущественное, особенно если учесть, что у немцев достаточно военной техники. Но вот танк приближается, и причем с молниеносной быстротой, ведь это... танк на воздушной подушке! Одним выстрелом он сносит значительную часть немецкого отряда пехотинцев. Еще один выстрел — и фашистские армейские машины взлетают в воздух. В этот же момент с воздуха высаживается группа советских десантников и медиков. Последние начинают лечить раненых, тогда как первые, вооружившись лазерными винтовками, открывают огонь по фашистам и в считанные минуты добивают противника. Говорите, такого не бывает? В игре, которую мы сегодня создадим на основе **Call of Duty,** бывает, и еще как!

### ОБРАБОТКА

Call of Duty, как и всякая другая игра на движке **Quake III**, имеет в корневом каталоге **pk3**-файлы (здесь они находятся в подкаталоге **\Main**). Они являются обычными **zip**-архивами, просто переименованными, и содержат все основные файлы с игровыми настройками. Для работы с этими архивами подойдет любая современная программа-архиватор.

Познакомимся с каждым из местных архивов. Первый из них — **pak0.pk3** — набит под завязку всевозможными конфигурационными файлами (о некоторых из них речь пойдет позже), а также рядом графических файлов. Последние в Call of Duty представлены тремя форматами: **jpg**, **tga** и **dds**. Если с первыми двумя, думаю, все понятно (для работы с ними вполне хватит **Photoshop**), то последний тип файлов является более редким. Впрочем, и он нам не в диковинку: многие разработчики игр используют его для хранения графики в своих творениях. Для конвертирования **dds**-файлов в удобовари-

**1.** Новый вид экрана героя. Теперь при ранении на экране будут появляться пятна крови.
**2.** Судя по всему, владелец этой машины тоже был читателем "Мании"...
**3.** Перерисовке поддается практически вся игровая графика, даже загрузочные картинки миссий.
**4.** Все игровые тексты легко правятся в str-файлах, в том числе — и надписи на экране героя.

мый **tga**-формат используйте набор утилит **DXT Tools** (его вы найдете ***на нашем диске***). Если вы регулярно читаете статьи "Вскрытия", то уже хорошо знаете, как работать с этой программой. Остальным же скажу, что работа с ней осуществляется через командную строку следующим образом.

Чтобы перевести рисунок из dds-формата в tga, зайдите в каталог, куда вы установили DXT Tools, и запустите файл **readdxt.exe** с параметром **readdxt <имя dds-файла>** (например, **readdxt C:\wood@cafe.dds**), в результате чего в программной директории появится файл **test.tga** с нужной вам картинкой. Последнюю вы можете перерисовать в любимом графическом редакторе. Обратное действие, то есть конвертирование tga-файла в формат dds, осуществляется путем запуска файла **nvdxt.exe** с параметром **nvdxt <имя tga-файла>** (например, **nvdxt C:\test.tga**). После этого вам останется только вернуть полученному файлу то имя, которое он имел до перекодировки в tga-формат, и положить в архив, откуда вы его извлекли.

Вернемся к архивам. Как уже было сказано, архив **pak0.pk3** имеет множество самых разнообразных графических файлов. В частности, в нем вы найдете директорию **\ui\assets**, в которой сосредоточились вспомогательные интерфейсные картинки, и **\textures**. Последняя несет в себе некоторые из игровых текстур и состоит из нескольких подкаталогов: **\normandy** — текстуры, используемые в миссиях в Нормандии, **\ocean** — океанические текстуры, **\russia** — текстуры для уровней в России, **\sfx** — разного рода эффекты (водяные брызги, тени и т.д.), **\training** — текстуры для тренировочной карты.

Обратите внимание на то, что большинство используемых в игре графических файлов имеет имя вида **X@Y.Z**, где X — название материала, из которого сделан объект (в редких случаях X называет тип объекта), на который накладывается текстура, Y — название этого объекта, Z — расширение файла. На месте X вы можете встретить следующие обозначения (привожу лишь самые распространенные из них): **metal** — металл, **glass** — стекло, **foliage** — материал естественного происхождения (например, листва), **wood** — дерево, **concrete** — бетон, **brick** — кирпич, **cloth** — одежда, **body** — человеческое тело. Знание всего этого поможет вам легче ориентироваться в том, какого рода картинка скрывается в том или ином файле.

Продолжая изучение pak-архивов игры, заглянем внутрь файла **pak1.pk3**. Что же мы видим? А видим мы три папки: **\sound**, **\soundaliases**, **\textures**. В первой из них хранятся звуковые эффекты, записанные в стандартном **wav**-формате и рассортированные по четырем подкаталогам: **\vehicles** (звуковые эффекты, издаваемые транспортными средствами), **\water** (всплески, брызги и прочие звуки, имеющие отношение к воде), **\weapons** (звуки, производимые оружием), **\whizbys** (свист пуль). Что касается папок **\soundaliases** и **\textures**, о которых говорилось чуть выше, то первая из них содержит лишь файлы-таблицы (они просматриваются в **Excel**) с параметрами звуков, тогда как вторая несет в себе разнообразные текстуры, разложенные по подкаталогам. Приведу список последних: **\austria** — текстуры для уровней в Австрии, **\battleship** — текстуры для военных кораблей, **\belgium** — оформление бельгийских карт, **\crates** — текстуры для деревянных объектов (ящиков, бочек и т.п.) и поверхностей, **\decals** — текстуры для поврежденных предметов, **\denmark** — текстуры для датских уровней, **\german** и **\germany** — для немецких, **\global_use** и **\industrial** — универсальные текстуры для поверхностей из различного материала.

Идем дальше. Архив **pak2.pk3** является сугубо звуковым и хранит в себе следующие каталоги: **\ambient** — звуки, производимые окружающей средой, **\bodyfalls** — звуки падения тел, **\charge** — крики, **\doors** — скрип дверей, **\explosions** — взрывы, **\footsteps** — шаги, **\glass** — звуки, издаваемые при разбитии стекла, **\music** — музыкальное сопровождение.

В другом игровом архиве — **pak3.pk3** — имеется две директории: **\skins** — скины всевозможных объектов и персонажей (напомню, что последним соответствуют "шкурки" с названием файла, начинающегося с сочетания **body@**) — и **\sound** — ряд звуковых эффектов. Папка **\skins** наличествует и в архиве **pak4.pk3**, но здесь в ней находятся только скины предметов. Помимо нее в архиве имеются директории **\maps** (содержит **gsc**-файлы со скриптами миссий и откомпилированные карты в виде файлов формата **bsp**), **\scripts** (общие игровые скрипты), **\mp** и **\mptype** (скрипты для мультиплеера). Как видите, в **pak4.pk3** размещается множество скриптовых файлов. Если вы имеете опыт работы со скриптами или знакомы с основами программирования, можете поковыряться в этих файлах. Немало интересного кроется здесь за многочисленными строками кода.

Что касается еще одного архива — **pak5.pk3**, то он наиболее богат на подкаталоги. Из последних следует выделить следующие: **\animscripts** (скрипты анимации в виде **gsc**-файлов), **\cameras** (файлы с настройками камеры), **\character** (скриптовые файлы, относящиеся к героям игры), **\env** (**tga**-файлы с текстурами для неба и заднего плана), **\fonts** (графические отображения игровых шрифтов), **\fx** (**efx**-файлы с параметрами эффектов: взрывов, дыма, различных повреждений и т.п.), **\levelshots** (небольшие скриншоты из уровней, которые вы видите на экране при выборе автосохранений). Помимо вышеназванных директорий, в архиве pak5.pk3 имеются и некоторые другие не менее примечательные каталоги. В частности, папка **\gfx**, набитая графическими файлами оформительного характера. Директория разбита на следующие подкаталоги: **\effects** (разнообразные эффекты), **\hud** (рисунки для HUD'а: индикаторы здоровья и боеприпасов, компас и т.д.), **\icons** (разного рода иконки и значки), **\impact** (текстуры поврежденных поверхностей), **\mp_menus** (графическое оформление мультиплеерных менюшек), **\sun** (изображения солнца).

Теперь, когда вы знаете, где что лежит, пора приступать к редактированию игровых текстур и звуковых файлов.

Все графические и звуковые файлы игры могут быть отредактированы или заменены другими. В частности, не составит труда обернуть игру в новую оболочку, полностью переоформив игровые менюшки и экран героя.

Если вы создаете серьезную модификацию, не обойтись без хотя бы минимальной перерисовки игровых текстур и скинов предметов и персонажей. Ваш покорный слуга, например, перенес действие игры в будущее, существенно переработав внешний вид большинства текстур. Обширные поля и полуразрушенные города в моем моде уступили место футуристическим пейзажам. Конечно, в этом случае очень желательно добавить в игру уровни с новенькими текстурами, для чего вам необходимо знание редактора Radiant, и подходящие звуковые эффекты (их вы можете позаимствовать, в частности, из других игр). После этого можно с уверенностью сказать, что первый — и весьма значительный — шаг на пути воплощения в жизнь футуристического мода сделан.

## ТАНКИ НА ВОЗДУШНЫХ ПОДУШКАХ

Займемся редактированием файлов с важнейшими игровыми параметрами. Отправной пункт — архив **pak0.pk3**, подкаталог **\vehicles**. Папка посвящена средствам передвижения и заполнена файлами с их характеристиками (каждому транспортному средству отводится отдельный файл, который заимствует у первого название). Отличительная черта всех файлов директории \vehicles — отсутствие расширения.

Файл с именем **C47** соответствует самолету C47, **condor** — истребителю "Кондор", **Flak88** — зенитной пушке Flak-88, **FlakVierling** — пушке Flak-Vierling, **GermanBMW** — армейскому автомобилю марки BMW, **GermanFordTruck** — грузовику Ford, **GermanHalfTrack** — немецкой полугусеничной машине, **GermanYacht** — немецкой яхте, **HorsaGliderInterior** — планеру Horsa, **PanzerIV** — танку Panzer IV, **Peugeot** — машине марки Peugeot, **RussianBarge** — русской барже, **Stuka** — бомбардировщику Stuka, **T34** — танку T34, **tiger** — танку Tiger.

Устроены все файлы довольно сложно. Каждый из них начинается с сочетания **VEHICLEFILE**. За ним следуют параметры и их значения. Неудобство редактирования этих файлов заключается в том, что значения настроек отделяются от названий последних символом "\". В то же время этот же

знак служит границей между значением одного атрибута и именем следующего. Поэтому вы можете легко запутаться, где название параметра и где значение, в случае если последнее является текстовым. Так что будьте внимательны при редактировании файла, тщательно отслеживая, где "заканчивается" одна настройка и "начинается" следующая. Разобраться со всем этим безобразием вам также помогут описания местных характеристик, которое я предлагаю вашему вниманию.

**type** — тип транспортного средства. Возможны следующие варианты: **plane** — самолет, **4 wheel** — автомобиль, **boat** — лодка, **tank** — танк, **artillery** — артиллерийская установка.

**bulletDamage** — этот параметр определяет, может ли быть броня этого вида транспорта повреждена пулями. **1** — да, **0** — нет (это же относится и к двум следующим атрибутам).

**grenadeDamage** — уязвимость машины от гранат. Предлагаю поставить сюда единицу в файлах PanzerIV, T34, tiger, а то создатели игры почему-то решили, что танковую броню невозможно повредить гранатами (*см. рис. 5*).

**projectileDamage** — уязвимость от ракет.

**maxSpeed** — максимальная скорость, которую может развивать средство передвижения. Эта характеристика, также как и все другие, связанные со скоростью, измеряется в километрах в секунду.

**accel** — ускорение машины или, иначе говоря, быстрота разгона до максимальных скоростей.

**rotRate** — максимальный угол поворота колес (этот показатель, также как и все остальные настройки, задающие угол расположения чего-либо, измеряется в градусах).

**rotAccel** — ускорение, которое машина получает при повороте. Этот и предыдущий показатели определяют поворотливость транспортного средства. Разработчики поставили сюда нуль всем средствам передвижения. Логичнее будет прописать сюда отрицательное число (не советую ставить число ниже 5) — теперь машина, как и положено, будет слегка терять скорость на поворотах.

**maxBodyPitch** — максимальный угол наклона корпуса машины.

**maxBodyRoll** — максимальный угол вращения корпуса транспортного средства. От значения этой характеристики во многом зависит, насколько сильно машину будет заносить на поворотах.

**collisionDamage** — урон от столкновения средства передвижения с каким-либо массивным объектом.

**collisionSpeed** — минимальная скорость, при которой данный вид транспорта, столкнувшись с другим объектом, "теряет" часть своей брони (эта часть задается предыдущим параметром).

**suspensionTravel** — жесткость подвески машины.

**turretWeapon** — оружие, которым оборудовано транспортное средство (если таковое отсутствует, здесь вообще ничего не указывается). Сюда прописывается название файла, содержащего параметры этой пушки (все "оружейные" файлы собраны в директории **\weapons** архива **pak0.pk3** — о них мы поговорим чуть позже). Подменяя значение характеристики, вы можете перевооружать средства передвижения и даже оборудовать турелями те из них, которые не имеют никакого оружия.

**turretHorizSpanLeft** — максимальный угол поворота пушки влево (эту и четыре следующих настройки имеет смысл менять, только если у данной машины наличествует какое-либо оружие, то есть задано значение предыдущего атрибута).

**turretHorizSpanRight** — максимальный угол поворота пушки вправо.

**turretVertSpanUp** — максимальный угол подъема турели.

**turretVertSpanDown** — максимальный угол наклона пушки вниз.

**turretRotRate** — скорость поворота турели.

Далее следует ряд "звуковых" параметров транспортных средств. В значении всех этих характеристик, кроме последней, вы должны прописывать название нужного вам **wav**-файла (расширение указывать необязательно) из директории **\sound\vehicles** архива **pak2.pk3**.

**lowEngineSnd** — рев мотора машины.

**highEngineSnd** — усиленный рев мотора.

**turretSpinSnd** — звук, раздающийся при повороте пушки (только для оборудованного оружием транспорта).

**engineSndSpeed** — быстрота проигрывания звука, соответствующего реву мотора. Чем больше заданное здесь число, тем выше скорость.

Умелое редактирование всех вышеперечисленных атрибутов позволит вам переделать имеющиеся в игре транспортные средства на новый лад. Как вы, наверное, уже заметили, изменению поддается буквально все: от скоростных качеств машины до ее вооружения.

Правка характеристик средств передвижения поможет вам добавить в игру новые уникальные транспортные средства, поставив их на место оригинальных. Правда, для этого вам также придется подкорректировать внешний вид машин, обращаясь к их скинам (напомню, что все "шкурки" вы найдете в директории \skins архивов pak3.pk3 и pak4.pk3). Создавать можно практически любые средства передвижения, благо параметров у нас имеется достаточно. Хотите покататься на гоночных автомобилях, развивающих скорость до 300 километров в час? Легко! Просто увеличьте значения показателей maxSpeed и accel у той же BMW. И не забудьте присвоить новоявленной "тачке" подходящий облик (естественно, это лишь самая простейшая схема создания высокоскоростного средства передвижения, которую вам крайне желательно дополнить самостоятельно).

Лично я оборудовал игровые карты машинами будущего, в частности — танками на воздушных подушках, быстрыми и мощными. Для этого достаточно взять один из представленных в игре танков, подработать

**5. В моей модификации танк можно уничтожить не только ракетами, но и гранатами.**
**6. Вместимость обоймы винтовки увеличена путем редактирования параметра clipSize.**
**7. В нашем моде парочка точных ударов прикладом способна сразить любого врага.**
**8. С помощью добавленной в игру портативной аптечки вы можете в любое время лечить своих напарников.**



должным образом его "шкурку", существенно улучшить скоростные качества (напомню, что за это отвечают атрибуты maxSpeed и accel), а также усовершенствовать его пушку, редактируя соответствующий ей файл из папки \weapons (об "оружейных" файлах читайте в следующей главе). Работы над футуристическим модом, о котором мы заговорили выше, вступают в финальную стадию.

## ПУШКИ И СТВОЛЫ

Следующая папка из архива pak0.pk3, которая нам пригодится, называется **\weapons** и хранит в себе файлы с настройками оружия, в том числе и оружия, установленного на транспортные средства (ему соответствуют файлы с окончанием **_Turret**). Директория разбита на два подкаталога: **\sp** и **\mp**. Первый из них соответствует оружию для одиночного режима игры, второй — мультиплеерным средствам уничтожения. В обоих каталогах представлены файлы, наполненные примерно одинаковым набором параметров, страдающие отсутствием расширения и схожие по структуре с разобранными выше "транспортными" файлами (только здесь файлы начинаются с сочетания **WEAPONFILE**). Вот основные атрибуты, с которыми вы столкнетесь в файлах из папок \sp и \mp.

**weaponType** — тип оружия. Возможные значения: **bullet** — ствол, стреляющий пулями, **grenade** — граната, **projectile** — оружие, стреляющее разрывными снарядами.

**weaponClass** — категория, к которой относится ствол (эта характеристика уточняет предыдущую):

**pistol** — пистолет, **rocketlauncher** — ракетница, **grenade** — граната, **turret** — пушка на машине, **rifle** — винтовка, **smg** — полуавтоматическое оружие, **non-player** — оружие, используемое исключительно вашими врагами.

**displayName** — название оружия в игре. Напишите здесь название параметра из файла **weapon.str** (оно указывается в этом файле после слова **REFERENCE**), лежащего в каталоге **\localizedstrings\english** архива **localized_english_pak1.pk3** и содержащего данную запись (она располагается после слова **LANG_ENGLISH** под названием соответствующего параметра). При добавлении в игру нового оружия обязательно пропишите здесь его настоящее название.

**gunModel** — модель ствола, используемая, когда ваш персонаж держит его в руках. Следует отметить, что все файлы моделей упакованы в архив **pak0.pk3**, в директорию **\xmodel** (эта папка наиболее насыщена моделями), **\xmodelsurfs** и **\xmodelparts**. При этом первые два каталога содержат полноценные модели, тогда как последний — лишь составные части. Во всех параметрах, задающих модель для какого-либо объекта или субъекта (эта характеристика — не исключение), вы должны ссылаться на нужный вам "модельный" файл без расширения, лежащий в одной из двух названных папок (в данном случае — в директории **\xmodel**), просто указав его имя. При значении **none** модель у ствола отсутствует.

**handModel** — модель руки, в которой ваш персонаж держит это оружие.

**fireAnim** — анимация стрельбы из данного оружия. Здесь и в значениях двух следующих показателей вы должны прописать название нужного вам "анимационного" файла (у такого рода файлов нет расширения), который находится в архиве **pak0.pk3**, в каталоге **\xanim**.

**meleeAnim** — анимация удара прикладом.

**reloadAnim** — анимация перезарядки.

**weaponSlot** — слот, который занимает это оружие: **pistol** — слот для пистолетов, **grenade** — слот для гранат, **primary** — для основного оружия. Значение **none** предназначено для оружия, которое нельзя носить с собой.

**slotStackable** — данным параметром определяется, оставляет ли данное орудие убийства (когда вы его с собой таскаете) свободным слот для другого оружия того же вида (**1** — да, **0** — нет). Поставив сюда 1, вы уберете ограничение на максимальное число стволов, которое вы можете одновременно с собой носить. Геймплей в этом случае сблизится с большинством других экшенов, где ваш герой может нагружать себя неограниченным количеством оружия.

**moveSpeedScale** — умножитель скорости передвижения игрока, когда тот держит в руках данный ствол. Возможны дробные значения. Разработчики почему-то определили значение этого атрибута для всех видов вооружения как единицу. Поэтому-то ваша скорость передвижения и не зависит от размеров и массы вашего оружия, что, на мой взгляд, не совсем реалистично. Между тем реалистичность в игре про Вторую Мировую очень важна. Посему предлагаю вам подправить значение характеристики (где-то понижая ее, где-то повышая) для всех или почти всех орудий убийства в зависимости от примерного веса последних. Ведь согласитесь, что человек не может одинаково быстро передвигаться, будучи вооружен легким пистолетом или громоздкой противотанковой пушкой. Кроме того, если вы поставите сюда число больше 1, то придадите вашему герою дополнительное ускорение и он будет носиться со стволом как угорелый. Выглядит забавно.

**damage** — урон, наносимый снарядом, выпущенным из данного ствола. Заметно увеличивая повреждение от всех видов вооружения, вы сделаете игру более реалистичной. Теперь игровые персонажи (и ваш герой в том числе) будут погибать, как и реальные люди, от двух-трех точных выстрелов.

**meleeDamage** — повреждение от удара прикладом. Существенно повышая значение атрибута, вы можете вставить в игру какое-нибудь холодное оружие, например нож.

**fireDelay** — задержка перед выстрелом, то есть временной интервал между нажатием вами на курок и выпуском пули из дула данного оружия. Этот атрибут, также как и все остальные связанные со временем настройки, измеряется в секундах.

**meleeDelay** — задержка перед ударом прикладом.

**reloadTime** — время, уходящее на перезарядку ствола, когда в нем еще есть пули.

**reloadEmptyTime** — время, которое требуется для полной перезарядки оружия.

**fireTime** — продолжительность совершения одного выстрела из данного средства уничтожения. Проще говоря, скорострельность (чем ниже значение, тем она выше).

**meleeTime** — длительность совершения удара прикладом.

**dropTime** — время, которое тратится на выбрасывание оружия.

**raiseTime** — время, уходящее на подбор данного орудия убийства.

**adsZoomFov** — зум прицела, то есть увеличение, даваемое последним. Обратите внимание на то, что, чем ниже значение, тем значительнее увеличение.

**adsZoomInFrac** — быстрота прицеливания вашим персонажем, то есть то, как быстро он переходит от обычного режима стрельбы из данного ствола в прицельный.

**adsZoomOutFrac** — скорость перехода из режима прицельной стрельбы в обычный.

**adsOverlayShader** — рисунок, заполняющий экранную область вокруг снайперского прицела (только для стволов с оным). Здесь требуется указать путь этой картинки внутри архива **pak0.pk3**. Авторы игры используют здесь рисунок, окрашивающий экран в черный цвет. Если в значении характеристики вообще ничего не указывать, то на экране не будет ничего, кроме самого прицела, и целиться будет максимально удобно.

**adsOverlayReticle** — тип снайперского прицела (если его нет, значение атрибута пустует). Основной вид — **FG42**. Для оружия, не наделенного снайперским прицелом, возможна ликвидация этого недостатка путем придания показателю указанного значения. После этого даже самый обычный пистолет Colt станет простенькой снайперской винтовкой (*см. рис. 10*)!

**adsOverlayWidth** — ширина снайперского прицела.

**adsOverlayHeight** — его высота. Правя прописанные здесь и в трех предыдущих параметрах числа, вы можете здорово менять внешний вид снайперского прицела.

**adsBobFactor** — сила покачиваний вашего оружия из стороны в сторону при передвижении во время ведения прицельной стрельбы.

**adsViewBobMult** — умножитель покачиваний ствола при передвижении во время прицельной стрельбы. Прописанное здесь число умножается на значение предыдущего параметра, отчего тряска оружия либо усиливается, если умножитель больше 1, либо уменьшается, если меньше.

**hipSpreadStandMin** — минимальная тряска ствола при стрельбе стоя.

**hipSpreadDuckedMin** — минимальное дерганье орудия убийства при стрельбе сидя.

**hipSpreadProneMin** — минимальная тряска ствола при стрельбе лежа.

**hipSpreadMax** — максимальная тряска ствола при стрельбе из любого положения.

**adsSpread** — общая точность стрельбы для данного вида вооружения (то есть величина отклонения полета пули от заданной траектории). Чем ниже значение, тем выше точность.

**idleCrouchFactor** — повышение точности выстрела при стрельбе сидя в неподвижном положении.

**idleProneFactor** — повышение точности выстрела при стрельбе лежа в неподвижном положении.

**gunMaxPitch** — максимальный угол наклона ствола по вертикали.

**gunMaxYaw** — максимальный угол наклона ствола по горизонтали.

**adsGunKickPitchMin** — минимальная отдача в вертикальном направлении от стрельбы из данного вида вооружения. При положительном значении отдача смещает ствол вверх, при отрицательном — вниз.

**adsGunKickPitchMax** — максимальная отдача по вертикали.

**adsGunKickYawMin** — минимальная отдача по горизонтали. При значении, большем нуля, отдача смещает ствол влево, при меньшем — вправо.

**adsGunKickYawMax** — максимальная горизонтальная отдача.

**adsGunKickAccel** — ускорение отдачи.

**adsGunKickSpeedMax** — максимальная продолжительность действия эффекта от отдачи при стрельбе из данного оружия.

**adsGunKickSpeedDecay** — минимальная продолжительность действия отдачи. Если хотите сделать игру более реалистичной, обязательно усильте отдачу от игровых орудий убийства, слегка повышая значения этого и шести предыдущих атрибутов.

**adsGunKickStaticDecay** — уменьшение силы отдачи при стрельбе из неподвижного положения.

**radiantName** — название оружия в редакторе карт Radiant.

**worldModel** — модель оружия, использующаяся, когда оно лежит без дела. Укажите здесь путь соответствующего файла внутри архива **pak0.pk3**, разделяя названия папок прямым слэшем (этим способом отделяются друг от друга имена каталогов и в значениях других атрибутов, требующих указания пути файла). К примеру: xmodel/weapon_bar.

**hudIcon** — схематическое изображение данного вида вооружения, использующееся для оформления HUD'а — экрана героя. Должно быть представлено **dds**-файлом из папки **\gfx\icons** архива **pak0.pk3**.

**ammoIcon** — значок, изображающий патроны к этому стволу. Упомянутый здесь файл в лице картинки формата **tga** должен располагаться в архиве **pak0.pk3** в каталоге **\gfx\icons**.

**ammoName** — тип патронов, используемый стволом. Практически каждое средство уничтожения использует свой уникальный тип патронов. Впрочем, вы можете разработать единый стандарт для всех или нескольких видов вооружения, поставив им сюда одно и то же значение.

**maxAmmo** — максимальное число боеприпасов к данному оружию, которое вы можете таскать с собой.

**startAmmo** — начальное количество патронов (то есть то, которое вы получаете в начале миссии или подобрав новенький ствол).

**clipName** — тип обоймы ствола. Как и в случае с показателем **ammoName**, возможных вариантов здесь почти столько же, сколько и средств уничтожения в игре.

**clipSize** — максимальное число патронов, вмещающееся в обойму.

**dropAmmoMin** — минимальное количество заряженных в ствол пуль, которое вы можете получить, подобрав данное оружие в случае, если оно уже было кем-то использовано. То есть, если в стволе осталось меньше патронов, чем указано здесь, их число будет автоматически увеличено до значения параметра.

**dropAmmoMax** — максимальное число патронов, которое может находиться в найденном вами использованном стволе. Советую прописать сюда число, равное максимальному количеству боеприпасов для оружия (напомню, оно определяется параметром **maxAmmo**), а в значение предыдущей характеристики поставить 0. А то как-то неправдоподобно получается. Берущиеся из ниоткуда патроны в использованном оружии и с таким же успехом исчезающие в никуда — все это выглядит, по меньшей мере, странно.

**pickupSound** — звуковой эффект, который раздается при подборе солдатом (в том числе — вашим персонажем) данного орудия убийства. Файл, на который вы ссылаетесь в этом и в четырех следующих параметрах, должен быть помещен в каталог **\sound\weapons** архива **pak1.pk3**.

**ammoPickupSound** — звук подбора патронов к оружию.

**fireSound** — звук стрельбы.

**reloadSound** — звук перезарядки.

**putawaySound** — звуковой эффект, который вы слышите, когда прячете данный вид вооружения, заменяя его другим.

**twoHanded** — этот параметр определяет, является ли оружие двуручным. Здесь и в двух следующих параметрах возможны только два значения: **1** — да, **0** — нет.

**semiAuto** — атрибут определяет, является ли ствол полуавтоматическим.

**boltAction** — испытывает ли персонаж контузию, будучи поражен снарядом, выпущенным из данного орудия убийства. Поставьте сюда единичку всем орудиям убийства, и любое полученное вами ранение будет, как и в реальной жизни, сопровождаться помутнением в глазах.

**aiEffectiveRange** — максимальное расстояние между вашим персонажем и врагом, вооруженным данным оружием, при котором противник будет неизбежно попадать по вам, если, конечно, вы сами не увернетесь от летящей пули.

**aiMissRange** — минимальная дистанция между вами и вашим противником, при которой последний, будучи вооружен этим стволом, не попадет по вам, если, конечно, вы не сделаете никаких лишних движений. От значений этой и предыдущей характеристик во многом зависит меткость, а значит и AI ваших неприятелей, вооруженных указанным стволом. Хорошим игрокам рекомендуется понизить заданное здесь число и повысить значение предыдущей настройки для всех видов вооружения.

**standMoveF** — "выдавание" оружия вперед, происходящее, когда вы бежите. Чем выше значение параметра, тем дальше от камеры ваш герой держит ствол.

**standMoveR** — "прижимание" орудия убийства к левому краю экрана при движении. При положительных значениях ваш персонаж будет держать пушку в левой части экрана (чем больше число, тем левее), при отрицательных — в правой.

**standMoveU** — подъем ствола вверх при движении стоя.

**standRotP** — наклон пушки вниз при движении стоя. Чем выше прописанное здесь число, тем ниже будет наклоняться ствол.

**standRotY** — наклон ствола влево при движении стоя.

**standRotR** — наклон вправо при движении стоя.

**duckedOfsF** — "выдавание" оружия вперед при занятии вами неподвижного положения в приседе.

**duckedOfsR** — "прижимание" ствола к левому краю экрана при неподвижном положении персонажа в приседе.

**duckedOfsU** — подъем ствола вверх при занятии вами неподвижного положения сидя.

**duckedMoveF** — "выдавание" оружия вперед при движении в приседе.

**duckedMoveR** — "прижимание" ствола к левому краю экрана при движении в приседе.

**duckedMoveU** — подъем ствола вверх при движении сидя.

**duckedRotP** — наклон пушки вниз при движении в приседе.

**duckedRotY** — наклон ствола влево при движении сидя.

**duckedRotR** — наклон вправо при движении в приседе.

Далее следуют девять параметров, повторяющих последние во всем, кроме начальной части названия. Наши "новые знакомые" обладают именами, начинающимися со слова **prone**, и несут те же функции, что и предыдущие характеристики, только для положения лежа. Например, показатель proneRotY, по аналогии с характеристикой duckedRotY, задает наклон ствола влево при передвижении ползком.

**standMoveMinSpeed** — минимальная скорость передвижения в полный рост для солдата, вооруженного данным стволом.

**duckedMoveMinSpeed** — минимальная

скорость передвижения субъекта в приседе с этим оружием.

**proneMoveMinSpeed** — минимальная скорость передвижения персонажа ползком с этим стволом.

**standRotMinSpeed** — минимальная скорость поворота солдата стоя, вооруженного этим стволом.

**duckedRotMinSpeed** — минимальная скорость поворота персонажа в приседе с этим оружием.

**proneRotMinSpeed** — минимальная скорость поворота персонажа в положении лежа с этим стволом. По сути дела, этот и пять предыдущих атрибутов определяют поворотливость вашего героя, когда тот вооружен определенным стволом.

Ниже приведены параметры, имеющиеся только у гранат и стволов, стреляющих разрывными снарядами, то есть оружия со значением **grenade** или **projectile** у характеристики **weaponType**.

**explosionRadius** — радиус взрыва, производимого от снаряда этого оружия.

**explosionInnerDamage** — урон от взрыва, наносимый субъектам, попавшим в его радиус.

**explosionOuterDamage** — повреждение от взрыва, наносимое солдатам, находящимся вблизи его радиуса. Значительно подняв значения этого и трех предыдущих показателей, вы можете превратить обычную гранату в мощную бомбу.

**projectileSpeed** — скорость полета снаряда, используемого этим стволом.

**projectileSpeedUp** — ускорение полета снаряда (параметр наличествует только у гранат).

**projectileModel** — модель снаряда.

**projExplosionType** — тип взрыва (**grenade** — взрыв гранаты, **rocket** — ракетный).

**projExplosionSound** — звук взрыва.

**projExplosionEffect** — эффект, который вы видите при взрыве снаряда. Здесь вы должны сослаться на файл формата **efx** из каталога **\fx** архива **pak5.pk3**.

**projectileRed** — доля красного цвета в окраске снаряда данного оружия. Минимальное значение этого и двух следующих атрибутов — **0**, максимальное — **1**.

**projectileGreen** — доля зеленого цвета в окраске снаряда.

**projectileBlue** — доля синего.

Копаясь в "оружейных" файлах игры, вы можете моделировать совершенно новые средства уничтожения. Если же нет желания производить значительные преобразования, советую просто добавить игре немного реалистичности, слегка усилив тряску прицела и отдачу при стрельбе, а также замедлив скорость передвижения игрока с тяжелым оружием в руках.

Кроме того, при работе с "оружейными" файлами вы в состоянии заменять орудия убийства полезными вещичками. Можно, например, сделать из любого ствола что-то вроде реактивного ранца, установив для первого нулевой урон (параметр damage), убрав с экрана модель оружия, (напомню, что это делается путем придания показателю gunModel значения none) и подняв значение характеристики moveSpeedScale от 1.5 до 3. Используя полученную вещицу, вы сможете носиться по картам с бешеной скоростью, уходя от погони, когда того требует ситуация.

Другой вариант — переделать одно из орудий убийства в перетаскиваемую аптечку (см. рис. 8). Рекомендую использовать для этого пистолет Colt. Характеристике gunModel присвойте значение health_small, настройке meleeAnim — viewmodel_colt45_fire. Далее обнулите значение атрибута damage, а параметру meleeDamage припишите небольшое положительное число (лучше всего — от 5 до 10). С помощью такого предмета вы сможете понемногу подлечивать своих сослуживцев, подходя к ним и нажимая клавишу для удара прикладом (по умолчанию — Shift). Советую также ограничить количество аптечек, которое вы можете таскать с собой, правя значение показателя maxAmmo (я остановился на десяти). Особенно эффективна аптечка в мультиплеере, где отныне отдельные игроки смогут исполнять роль медиков.

Кроме того, ваш покорный слуга вставил в игру подобие электрошока и лазерную винтовку. Первое вы сможете получить из какого-нибудь небольшого слабого оружия, типа пистолета, существенно переработав его внешний вид, а также выставив значение характеристики boltAction на единицу, а показателя adsSpread — на число в районе 2.5-3. Чтобы получить лазерное оружие, возьмите за основу какую-нибудь простую винтовку (например M1 "Гаранд", которой соответствует файл m1garand) и после необходимой корректировки скина существенно понизьте значения параметров fireTime и adsSpread (первого — примерно раза в два-три, последнего — в четыре-пять), а также посильнее увеличьте урон от оружия (damage). Особенно уместны оба вида вооружения будут в свете создаваемой нами футуристической модификации.

■■■

Мы разобрались, как перерисовывать текстуры, выяснили, как заменять модели игровых персонажей, изменили характеристики основных средств передвижения (в частности, сделали летающие танки), а также полностью поменяли арсенал главного героя. Во второй части статьи мы разберем, как видоизменить врагов в игре, перенастроить их AI, а также выясним, как доработать систему повреждений и полностью русифицировать игру. ■



9.■ С таким сильным приближением целиться в неприятелей стало куда проще.
10.■ Вот таким симпатичным прицелом теперь оснащен "кольт".
11.■ Стрелять из пистолета, держа его сверху, весьма удобно, когда враг прячется от вас за ограждением.

# ИГРОВАЯ ПАЛИТРА

## КАК ДОСТАТЬ ГРАФИКУ ИЗ ИГРЫ

СЕРГЕЙ ТЕРЕВНИКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Ни для кого не секрет, что практически все разработчики сознательно стараются скрыть от игроков все ресурсы игры, дабы потом не созерцать в чужом проекте свои текстуры, звуки и прочее. Для этого они изобретают множество собственных форматов хранения ресурсов, так появляются всевозможные *.scr , *.tex, *.vol и другие. Многие из них на самом деле просто стандартные звуковые, графические и текстовые файлы с измененным расширением (например, во всех играх на движке Q3 pk3-файлы — это обычные zip-архивы). Но есть и настоящие "поделки", которые никакими универсальными просмотрщиками не откроешь. Если вы освоите нижеописанный материал, то с достаточной легкостью сможете добывать практически любые графические изображения из любимой игры. А дальше из полученной картинки вы сможете сделать wallpaper или оформить фан-сайт по игре. В общем, сделать с изображением все что угодно, кроме, естественно, использования в коммерческих целях.

### ТЕОРИЯ

Самое непростое — это раскопать графическую составляющую игры. Рассмотрим, каким именно образом ее от нас прячут. Допустим, вы интуитивно догадываетесь, в каких именно файлах в игре хранится графика (названия файлов очень часто говорят сами за себя). Дело за малым — определить тип данных. Если файлов немного (можно по пальцам перечесть), они большого размера, и если при просмотре их содержимого можно среди закорючек разглядеть имена каких-то файлов, то это игровой архив, и его необходимо разархивировать. Если файлов достаточно много и у них одинаковый размер (в килобайтах), то, скорее всего, это графические файлы с изображениями фиксированного размера, например 256x256 пикселей, и чаще всего без заголовка (Header), но об этом ниже. Если же файлы разных размеров, то это может означать две вещи: файлы содержат заголовки и делятся на два типа — с одним изображением внутри и с несколькими изображениями.

Рассмотрим по порядку особенности всех трех типов.

*Фиксированный размер, без заголовка*. Данный тип примечателен тем, что используется только в трехмерных играх. Все дело в том, что 3D-видеокарты имеют ограничение на размер графических изображений, и разработчикам приходится мириться с этим. Распознать такие файлы очень просто: их размер в байтах должен нацело делиться на 32.

Этот тип использовался, например, в **Warlords 4**, **Warlords Battlecry 2**.

*Изображение с заголовком*. Этот тип может использоваться во всех без исключения игр. В заголовок обычно записывается *версия формата*, *количество бит* и *размер изображения* в пикселях (например, 640x480). Иногда разработчики прибавляют еще несколько записей, иногда некоторые убирают — если вся игра сделана в одной цветовой палитре (например, 256 цветов), то зачем тогда указывать количество бит? За заголовком следуют данные изображения.

Этот тип был использован в играх **Will Rock**, **NOX**.

*С несколькими изображениями и заголовком*. Этот тип тоже используется довольно часто, от предыдущего он отличается тем, что файл имеет глобальный заголовок, в который записывается местонахождение (смещение до) каждой картинки в этом файле. У каждой картинки есть свой заголовок, он схож с предыдущим типом.

Этот тип использовался в **Half-Life**, "**Битве Героев**", **Fallout**.

### СТРУКТУРА ФАЙЛОВ

Структура всех файлов делится на две части: *заголовок* (его может и не быть, как в первом случае) и *данные изображения*, где хранятся цветовые значения всех точек (пикселей) изображения. Цветовое значение состоит из трех оттенков: *красного (red)*, *зеленого (green)* и *синего (blue)*. Сокращенно RGB. Это цвет в формате 24 бита (под каждый оттенок отводится 8 бит), и он "вмещает" в себя около 16,5 миллионов цветов.

В 32-битных изображениях к RGB добавляется *уровень прозрачности (alpha)*, показывая глазу уже 4 миллиарда цветов, но человек не способен увидеть десятой части этих цветов из-за своих скромных биологических возможностей. В 16-битных изображениях (это самый сложный для понимания формат) за счет понижения количества оттенков RGB в 256 раз удалось существенно снизить затраты процессорной мощи на обработку изображений, правда, цветов осталось всего 65535.

Наконец, 256-цветные изображения. Их структура очень проста: в заголовок или в отдельный файл записывается палитра из 256 цветов в формате 24 бит, а в области данных каждой точке приписывается номер цвета в палитре от 0 до 255, этот номер умещается в размерность одного байта, поэтому этот формат также называют 8-битным (1 байт=8 бит).

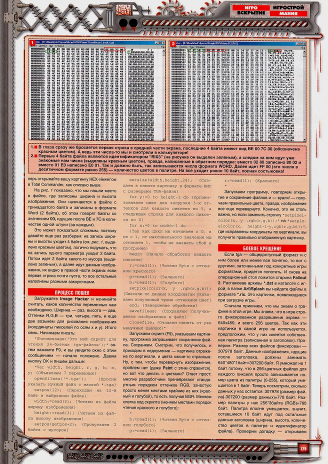
### ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Переходим к трудоемкой, но весьма увлекательной практике. Если вы не владеете языками программирования или у вас нет денег для покупки программ-компиляторов, то "Игроманию" с CD или DVD вы приобрели не зря. На нашем диске вы найдете программу **Image Hacker v1.1**. Программа представляет собой абсолютно легальный текстовый редактор с возможностью запускать специальные скрипты. Скриптовый (читайте — текстовый) файл получается очень маленький, поэтому его намного легче отослать кому-то по почте. Язык скриптов данной программы заимствует многое у языка Паскаль (Pascal), но имеет намного меньше процедур, из-за чего становится очень простым, и в нем сложно запутаться. Команды языка вы можете прочитать на врезке. Еще я надеюсь, что у всех найдется старичок **Windows Commander**, в поздних версиях он называется **Total Commander** (далее TC). Но если его нет, то сойдет любой **HEX-viewer**. А также обычный "**Калькулятор**", входящий в стандартный пакет программ Windows.

Чтобы активировать HEX-viewer в TC, необходимо просмотреть нужный файл (клавиша **F3**) и выбрать шестнадцатеричный вид (клавиша **3**). Желательно переключиться в ASCII, нажав кнопку **S**. Весь файл будет графически разбит на строки по 16 символов. Экран будет разделен на три части: первая указывает на номер первого элемента строки (в шестнадцатеричном коде), вторая (самая широкая) показывает HEX-код каждого символа, третья показывает сами 16 символов. Нам будет нужна только вторая часть.

### АНАЛИЗ

Создайте в любом графическом редакторе картинку, нарисуйте что-нибудь, запомните ее размер (например, 190x124, далее я буду рассматривать именно такой размер) и сохраните в формате tga с цветовой палитрой 24bit. Запустите калькулятор, в меню нажмите "*Вид*" и выберите "*Инженерный*". Вводите размер картинки по горизонтали (в примере это 190) и выберите оператор **HEX**. Вместо **190** появится число в шестнадцатеричном коде, равное **BE**. Запомните это число, перейдите в оператор **DEC** — вместо BE снова появится 190. Введите высоту картинки 124 и повторите процедуру. Запомните получившийся результат, если вы все сделали правильно, то это будет **7C**. Те-



1. В глаза сразу же бросается первая строка в средней части экрана, последние 4 байта имеют вид BE 00 7C 00 (обозначена красным цветом). А ведь эти числа-то мы и смотрели в калькуляторе!
2. Первые 4 байта файла являются идентификатором "RIX3" (на рисунке он выделен зеленым), а следом за ним идут уже знакомые нам числа (выделены красным цветом), правда, написанные в обратном порядке: вместо 02 80 записано 80 02 и вместо 01 E0 написано E0 01. Так и должно быть, так записываются числа формата WORD. Далее идет FF 00 (это число в десятичном формате равно 256) — количество цветов в палитре. На все уходит ровно 10 байт, полная состыковка!

перь открывайте вашу картинку HEX-viewer'ом в Total Commander, как описано выше.

На *рис. 1* показано, что мы нашли место в файле, где записаны ширина и высота изображения. Они начинаются в файле с тринадцатого байта и записаны в формате Word (2 байта), об этом говорят байты со значением **00**, идущие после BE и 7C в количестве одной штуки (за каждым).

Это может показаться сложным, поэтому давайте еще раз разберем: на запись ширины и высоты уходит 4 байта (см. *рис. 1*, выделено красным цветом), логично подумать, что на запись одного параметра уходит 2 байта. Потом идет 2 байта какого-то мусора (выделено зеленым), а далее идут данные изображения, их видно в правой части экрана: если первая строка почти пуста, то все остальные наполнены разными закорючками.

## ПРОЦЕСС ПОШЕЛ

Загружайте **Image Hacker** и начинайте считать, какое количество переменных нам необходимо. Ширина — раз, высота — два, Оттенки R,G,B — три, четыре, пять, и еще две возьмем для рисования изображения (координаты пикселей по осям x и y). Итого семь. Начинаем писать:

"Showmessage('Это мой скрипт для чтения 24-битных tga-файлов');" затем нажмите F9, и вы увидите окно с этим сообщением — начало положено. Давим кнопку ОК и пишем дальше:

```
"Var width, height, r, g, b, x, y: {Объявляем 7 переменных}
openfileas('*.tga');   {Просим указать нужный файл с маской *.tga}
setpos(12);  {Переходим на 12-й байт в выбранном файле}
width:=read(3); {Читаем из файла ширину изображения}
height:=read(3); {Читаем из файла высоту изображения}
setpos(getpos+2);  {Пропускаем 2 байта с мусором}
setsize(width,height,24);  {Создаем в памяти картинку в формате BMP с размерами TGA-файла}
for y:=0 to height-1 do {Организовываем цикл для загрузки 3-х оттенков для каждого пикселя по Y, а следующая строка для каждого пикселя по X}
for x:=0 to width-1 do
{Так как цикл мы начинаем с 0, а не с 1, от максимального значения мы отнимаем 1, чтобы не вызвать сбой в программе}
begin {Начало обработки каждого пикселя}
r:=read(1); {Читаем Byte с оттенком красного}
g:=read(1); {Зеленого}
b:=read(1); {Голубого}
setpixelcolor(x, y ,rgb(r,g,b));
{Пикселю по данным координатам указываем полученный тремя оттенками цвет}
end; {Завершение обработки}
savefileas; {Сохраняем получившееся изображение в файл}
closefile; {Очищаем память от уже ненужных данных}"
```

Запускаем скрипт (F9), указываем картинку, программа запрашивает сохранение файла. Сохраняем. Смотрим, что получилось, и приходим в недоумение — картинка отражена по вертикали, и цвета какие-то странные. Ну, с тем, чтобы перевернуть изображение, проблем нет (даже **Paint** с этим справится), но вот что делать с цветами? Ответ прост: многие разработчики пренебрегают стандартным порядком оттенков RGB, зачастую просто меняя местами крайние из них (красный и голубой), то есть получая BGR. Меняем слегка код скрипта (меняем местами порядок чтения красного и голубого):

```
"
b:=read(1); {Читаем Byte с оттенком голубого}
g:=read(1); {Зеленого}
r:=read(1); {Красного}
"
```

Запускаем программу, повторяем открытие и сохранение файлов и — вуаля! — получаем правильные цвета, правда, изображение все еще перевернуто. Конечно, это не столь важно, но если заменить строчку "setpixelcolor(x, y ,rgb(r,g,b));" на "setpixelcolor(x, height-1-y,rgb(r,g,b));", где исправлены координаты по вертикали, вы получите правильно отображенную картинку.

## БОЕВОЕ КРЕЩЕНИЕ

Если tga — общедоступный формат и с ним более или менее все понятно, то вот с другими, заточенными под конкретные игры форматами, придется попотеть. И снова на операционный стол ложится старина **Fallout 2**. Распаковав архивы ***.dat** в каталоге с игрой, в папке **Art\Splash** вы найдете файлы в формате ***.rix**. Это картинки, появляющиеся при загрузке игры.

Сначала прикинем, что мы знаем о графике в этой игре. Мы знаем, что в игре строго фиксированное разрешение экрана — 640x480, и всего 256 цветов. Так как эти картинки в самой игре не используются, предположим, что у них имеется собственная палитра (записанная в заголовок). Проверим. Размер всех файлов фиксирован — 307978 байт. Данные изображения, идущие после заголовка, должны занимать 640*480*1байт=307200 байт. Я умножал на 1 байт потому, что в 256-цветных файлах для каждого пикселя просто записывается номер цвета из палитры (0-255), который умещается в 1 байт. Теперь посмотрим, сколько данных у нас остается: 307978 (размер файла)-307200 (размер данных)=778 байт. Размер палитры у нас 256*3байта (RGB)=768 байт. Палитра вполне умещается, значит, оставшиеся 10 байт идут под остальные данные заголовка (ширина, высота, количество цветов в палитре и идентификатор файла). Проверим догадку — открываем



3. Посмотрите, как текстура забора выглядит в игре.
4. И как она же выглядит в графическом редакторе.
5. Много всего интересного можно найти в графических архивах игр. Например, в Call of Duty можно найти планы битв...
6. ...и чертежи кораблей и другой техники.

любой rix-файл в HEX-viewer.

В калькуляторе уже известным способом вычисляем HEX-значения чисел 640 и 480. Они будут соответственно равны **02 80** и **01 E0**. Смотрим первую строчку на *рис. 2*.

Теперь можно писать скрипт.

```
"{Объявляем переменные
x,y — часто используемые переменные
width,height — ширина и высота картинки
colcount — количество цветов в палитре
r,g,b — три составляющие цвета (красный,зеленый,синий)}
var
x,y,width,height,colcount,r,g,b;
{Открываем файл}
openfileas('*.rix');
{Пропускаем идентификатор — "Rix3"}
setpos(4);
{Читаем ширину как Word}
width:=read(3);
{Читаем высоту как Word}
height:=read(3);
{Устанавливаем размер и количество бит будущей картинки}
setsize(width,height,8);
{Читаем количество цветов в палитре (максимум их 256)}
colcount:=read(3);
{Далее организуем цикл загрузки каждого из 256 цветов в палитру нашей BMP картинки}
for x:=0 to colcount do
begin
r:=read(1);
g:=read(1);
b:=read(1);
setcolortable(x,rgb(r,g,b));
end;
{Далее идет цикл формирования BMP из данных изображения}
for y:=0 to height-1 do
for x:=0 to width-1 do
setpixel(x,y,read(1));
{Сохраняем полученный результат}
savefileas();
{Закрываем файл}
closefile; "
```

Запускаем скрипт, указываем файл, проверяем результат и видим: картинка есть, но почему-то очень темная. Вспомним, что картинка при загрузке игры как бы "появляется" из темноты, а потом так же исчезает. Значит, при загрузке игры каждый оттенок RGB-цвета в палитре умножается на какое-то число, и возникает эффект "осветления" картинки. Методом подбора я выявил, что нормальная по освещенности картинка получается при множителе, равном четырем (4). Смело меняем строку "setcolortable(x,rgb(r,g,b));" на "setcolortable(x,rgb(r*4,g*4,b*4));" и радуемся полученному результату.

■ ■ ■

Все рассмотренные выше примеры входят в комплект программы **Picture Hack**. В этот раз мы не рассмотрели форматы, где хранится по несколько изображений. О них мы поговорим в одном из ближайших выпусков "Мании". Напоследок бы хотелось отметить, что процедура обнаружения и вынимания графики из игры все же довольно трудоемка и требует терпения. Надо отдать должное разработчикам, которые потратили столько времени и сил на разработку своих форматов. Не забывайте про это. И помните, что коммерческое использование изображений, "вынутых" описанным в статье способом, незаконно. Вы можете их использовать только в некоммерческих целях. ■

## СПИСОК ПРОЦЕДУР

### ПРОЦЕДУРЫ ДЛЯ РАБОТЫ С ФАЙЛАМИ В ИГРОВОМ ФОРМАТЕ

**OpenFile('Имя файла в одинарных кавычках')** — загружает в память файл с картинкой в игровом формате.

**OpenFileAs('В кавычках — маска файла. Например *.*')** — открывает диалоговое окно для выбора файла для процедуры *Open*.

**SetPos(число)** — устанавливает позицию в файле, с которой впоследствии мы будем читать данные.

**GetPos()** — возвращает нынешнюю позицию в файле.

**GetSize()** — возвращает размер открытого файла.

**read(число)** — читает и возвращает скрипту данные из файла, где число:

0 — букву (1 байт)
1 — байт
2 — integer (4 байта)
3 — word (2 байта)
4 — дробное число (8 байт)

**CloseFile()** — очищает память (обязательно выполняйте эту процедуру в конце скрипта).

### ПРОЦЕДУРЫ ДЛЯ РАБОТЫ С КАРТИНКОЙ

**setsize(ширина, высота, количество бит)** — устанавливает размер картинки. Количество бит может быть 8 (256 цветов) или 24.

**setpixel(x, y, номер цвета в палитре)** — устанавливает цвет пикселя с координатами x и y. Эта процедура подходит только для 256-цветных картинок!

**setpixelcolor(x, y, цвет)** — устанавливает цвет пикселя с координатами x и y. Эта процедура только для 24-битных картинок!

**setcolortable(номер ячейки палитры (0-255), цвет)** — устанавливает цвет для соответствующего номера палитры.

**Save('имя файла в одинарных кавычках')** — сохраняет полученную картинку в bmp-файл.

**SaveFileAs()** — открывает диалоговое окно для выбора файла для процедуры *Save*.

### ПРОЧИЕ ПРОЦЕДУРЫ

**RGB(оттенки (числа от 0-255) красного, зеленого, синего)** — возвращает полученный при смешении цвет.

**ShowMessage(любое значение)** — выводит на экран значение (используйте эту процедуру для проверки прочитанных данных и для вывода указаний по дальнейшей работе).

**ToStr(любой параметр)** — превращает любой параметр в строку (иногда требуется для нормальной работы предыдущей процедуры).





# ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

## GROUND CONTROL 2 — OPERATION EXODUS

**Где взять:** Устанавливается вместе с игрой
**Возможности:** 100%

**ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:** Редактор карт предназначен для создания и изменения одиночных сценариев и мультиплеерных карт. Также вы можете создавать полноценные моды.

Интерфейс утилиты стандартен. Наверху располагаются инструменты для создания ландшафта и объекты, которые можно установить на карту: здания, юниты. Посередине — окно редактирования. В нем объекты выглядят так же, как они будут выглядеть в игре. Все изменения отображаются в режиме реального времени. Это позволяет сразу увидеть, как карта будет выглядеть в игре. Впрочем, можно активировать специальное окно, в котором уровень будет отображаться в 2D. Это позволяет оценить карту, что называется, с вышины птичьего полета. Изначально часть инструментов неактивна, поэтому, прежде чем начать работу, настройте интерфейс в соответствии со своими требованиями.

Создание уровня выполнено стандартным образом. Сначала при помощи брашей создаете ландшафт. Впрочем, если вручную возиться не хочется, то к вашим услугам генератор ландшафта и высот. Он быстро и качественно создаст местность. Потом покрываете карту текстурами. Здесь также можно воспользоваться генератором. Если же вас не устраивают текстуры, предоставленные разработчиками, можете создать собственные, воспользовавшись соответствующим инструментом. Затем на карте расставляются объекты и юниты.

Также разрешено создавать звуковые зоны. Причем можно использовать не только оригинальные звуки, но и импортировать собственные. При помощи скриптового языка несложно снимать игровые сценки на движке игры, писать диалоги и создавать определенные события. Скриптовый язык работает на стандартной связке — условие-действие. Причем условий и действий в одном скрипте может быть несколько. Несложно корректировать AI компьютера. Для каждой карты вы можете создавать собственный алгоритм поведения, лучше всего подходящий для данной ситуации.

Редактор уровней.

Также в редакторе предусмотрен инструмент, позволяющий измерять длину между двумя точками. Он используется при создании скриптов и игровых сценок. Тонкой настройке подвержены и прочие свойства. Например, вы можете задать картинку, появляющуюся при загрузке уровня.

Разработчики открыли сайт, посвященный работе с редактором, — ***http://xed.massive.se***. Ресурс новый и быстро развивающийся, поэтому, если будут вопросы, почаще наведывайтесь на него. Помимо подсказок и мануала вы найдете на сайте уровни-примеры, позволяющие изучить те или иные действия в редакторе.

**ВЕРДИКТ:** Утилита позволяет создавать не только новые сценарии, но и полноценные модификации. Отличный выбор как для новичков, так и для матерых мапмейкеров.

**РЕЙТИНГ "МАНИИ":** 9/10

## JETFIGHTER V — НА СТРАЖЕ РОДИНЫ

**Где взять:** Устанавливается вместе с игрой
**Возможности:** 70%

**ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:** Редактор предназначен для создания одиночных миссий. Редактировать оригинальные сценарии и создавать собственные кампании нельзя.

Размещение целей.

Интерфейс прост и удобен. Посередине располагается карта местности, на которой будет происходить игра. Поменять ее нельзя, но доступная территория достаточно большая, что позволяет избежать одинаковых сценариев. Большинство объектов на карте жестко зафиксировано. Единственное, что вы можете менять — месторасположение самолета, если игра начинается в воздухе. Базы и прочие объекты заданы заранее, и вы можете выбирать только из уже существующих. То же самое относится к союзникам и противникам. Разрешено выбрать только их количество, но не месторасположение. После того как карта создана, вы выбираете один из трех предложенных самолетов, навешиваете на него оружие и можете начинать играть.

**ВЕРДИКТ:** Несложная утилита, отлично подходящая для создания простеньких карт.

**РЕЙТИНГ "МАНИИ":** 6/10

## SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH

**Где взять:** Устанавливается вместе с игрой
**Возможности:** 80%

**ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:** Редактор предназначен для создания мультиплеерных карт. Причиной ограничения является то, что игра предназначена для игры по локальной сети или интернету.

Интерфейс прост и удобен. Сверху располагаются опции редактора. Слева — панель с выбранным инструментом. В нижнем правом углу находится счетчик FPS, показывающий, насколько уровень загружен объектами.

Редактор уровней.

Создание уровня выполнено стандартным образом. Сначала вы создаете ландшафт. Потом покрываете поверхность текстурами; причем цвет текстуры можно выбирать самому. Для этого нужно указать количество одного из трех основных цветов (зеленого, красного, синего) в процентах. Помимо цвета текстур вы можете задавать цветовую гамму и прочим объектам: облакам, солнцу, небу... Когда местность будет создана, на нее устанавливаются объекты и нейтральные персонажи. После остается указать время дня или ночи, наличие тумана, уровень видимости.

**ВЕРДИКТ:** Несложная утилита, позволяющая быстро создать уровень.

**РЕЙТИНГ "МАНИИ":** 7/10

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

# ОСТРОВА В ОКЕАНЕ

## ЧАСТЬ II. ШЛИФОВКА УРОВНЯ ДЛЯ FAR CRY

АНДРЕЙ ЖЕЛТЯК

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

В предыдущей статье мы с вами разобрали создание самой основы уровня — ландшафта и игрового окружения. Несомненно, за истекший месяц вы успели создать карту невероятной красоты, и теперь вам не терпится сделать на ее основе шедевральный уровень с лихо закрученным сюжетом, хитроумными противниками и... ну в общем, еще с чем-нибудь таким, что игроки, забредшие на уровень, будут попеременно оказываться то в крепкой хватке Кондратия, то в цепких когтях Миокарда, а то и вовсе будут попадать под тяжелый удар Холодного Пота. Чтобы сделать эту сказку былью, нужно доработать игровое окружение: оживить его, прописать сюжетные скрипты, научить уму-разуму врагов. Как это делается — читайте в сегодняшней статье.

### ПОДРОБНЕЕ ОБ ОБЪЕКТАХ

В прошлый раз, создавая игровое окружение, мы ограничились лишь простой расстановкой различных типов объектов на карте, не очень вдаваясь в свойства этих типов. Поэтому сейчас мы изучим их подробнее. Первые два типа, скрывающиеся под кнопками **Brush** (статическая геометрия) и **Entity** (объекты, с которыми может взаимодействовать игрок), вам уже известны по прошлой статье. Познакомимся с остальными.

**AI** — раздел, содержащий служебные объекты, управляющие искусственным интеллектом персонажей — их поведением и перемещением.

**Area** — с помощью объектов данного типа вы можете создавать особые зоны уровня: задымленные пространства или зоны, активирующие какие-либо скрипты.

**Simple Entity** — упрощенный вариант **Entity**. Объекты данного типа не могут быть использованы игроком, но могут обладать базовыми физическими свойствами. В частности, этот тип объектов несложно использовать для создания предметов, использующих физику твердого тела.

**Archetype Entity** — здесь находятся игровые объекты, копирующие заранее заданный прототип и все его свойства. Поначалу этот список пустует — заполнить его нужными объектами вам придется самостоятельно. Это делается в окне базы данных редактора **Data Base View**. Включите его, выбрав пункт меню **Window\Show Data Base View**.

Окно базы данных содержит пять закладок.

**Entity Library** — библиотека игровых объектов. Через нее можно добавить на карту любой игровой объект (оружие, технику, противника и т.д.), кроме служебных.

**Prefabs Library** — библиотека, куда помещаются предварительно подготовленные группы объектов (например, дом с уже расставленными "обитателями" и интерьером), чтобы затем размещать их в других районах уровня или использовать при создании новой карты.

**Materials** — библиотека материалов (схем текстурирования и освещения геометрии уровня). Материалы используются главным образом при создании закрытых помещений.

**Particles** — библиотека систем частиц. Практически не используется, так как все системы частиц являются игровыми спецэффектами и не требуют отдельного добавления на карту.

**Music** — библиотека игровой музыки. Соответственно, служит для создания музыкального сопровождения на вашем уровне.

Сверху также находятся два меню: **Library** (для действий над библиотеками объектов) и **Library Item** (для действий над самими объектами).

Рассмотрим работу с закладками на примере **Entity Library** (изображена на *рис. 1*). Остальные закладки устроены по схожему принципу, поэтому, разобравшись с первой закладкой, вы освоите и остальные, когда они понадобятся. Все объекты на закладках разбиты по классам на отдельные библиотеки. Объекты каждой библиотеки отображаются в левой части закладки (обозначено цифрой 1) в виде структурированного списка. Но поначалу там ничего нет. Чтобы открыть новую библиотеку, выберите пункт меню **Library\Load Library**. Все открытые библиотеки помещаются в список библиотек на панели инструментов (в верхней части закладки); чтобы активировать однажды открытую библиотеку, достаточно лишь выбрать ее из этого списка.

Когда вы выделите какой-либо конкретный объект библиотеки, справа активируются еще три окна, они обозначены следующими номерами.

**2.** Список скриптов и методов объекта (не представляет для нас интереса).

**3.** Окно предварительного просмотра объектов. Также вместо него можно включить окно описания объекта с помощью кнопки **Show Item Description** на панели инструментов. Чтобы после этого вернуть окно просмотра на место, нажмите кнопку **Play**.

**4.** Список параметров выделенного объекта. В редакторе существует огромное число различных типов объектов, каждый из которых имеет собственный набор параметров. Поэтому далее в статье мы будем рассматривать только те параметры, которые нам понадобятся.

Разумеется, вы можете не только ис-




1. ■ База данных во всей красе.

пользовать уже готовые библиотеки, но и изменять их, и создавать новые. Чтобы создать новую библиотеку, просто выберите пункт меню **Library\New Library** и укажите имя новой библиотеки. Новые объекты добавляются в библиотеку через меню **Library Item\New**. В появившемся окне выберите из списка желаемый прототип и нажмите **OK**. В следующем окне поле **Group** укажите название группы, в которую следует поместить объект. Если группа не существует, она будет создана. Если же вы хотите добавить объект в уже существующую группу, то перед добавлением просто выделите эту группу, чтобы ее имя уже было указано в соответствующем поле. Ниже, в поле **Name**, укажите имя объекта. Создав новые библиотеки или отредактировав старые, сохраните изменения через меню **Library\Save Modified**.

Все открытые на закладке **Entity Library** библиотеки будут добавлены в список объектов, скрытый под кнопкой **Archetype Entity** на закладке **Objects** в основном окне редактора, поэтому вам необязательно постоянно держать открытым окно базы данных.

Запомните: все объекты (и, конечно, заданные им параметры), добавляемые из

**Archetype Entity**, в точности повторяют первоначальный прототип в библиотеке объектов. Изменить параметры этих объектов можно только из окна базы данных, причем при изменении параметров прототипа изменятся и соответствующие параметры его копий на карте. Поэтому в основном объекты из **Archetype Entity** используются как типовые — типовой "толкабельный" ящик или бочка (не задавать же уникальные физические параметры каждой бочке), типовой монстр (наделять индивидуальными чертами AI каждого мутанта также не стоит), двери на уровнях (уже работающие и не требующие создания отдельных скриптов) и так далее.

## ДОРАБОТКА ЭКСТЕРЬЕРА

Поработаем с объектами окружения, не ограничиваясь банальной расстановкой их на карте. Для начала добавим игровому миру интерактивности и физического реализма. Попробуем соединить между собой два разных предмета, например лодку и плот,

**Resting** — если параметр включен (**True**), то объект будет находиться в состоянии покоя, пока его не толкнут. Если выключен — просчет физической модели объекта начнется сразу после начала игры.

**RigidBody** — будучи включенным, указывает, что объект является твердым телом. Иначе объект будет просто статической моделью. Обязательно включите этот параметр.

**RigidBodyActive** — включает/выключает просчет физической модели для данного твердого тела. Также должен быть включенным.

**water_density** — плотность воды для данного объекта. Влияет на то, насколько хорошо объект держится на воде — как пробка (при высоких значениях), как топор (при очень низких), как топор из пробки (при средних).

**water_resistance** — сопротивление водной среды. Чем больше значение параметра, тем более "вязкой" вода будет для данного объекта.

Затем добавьте лодку (из объектов

местили (даже в пустоте). Впишите сюда имя лодки.

Необходимо понимать, что цепь будет присоединена к указанным объектам именно в тех точках, в которых находятся ее концы. Даже если цепь визуально будет висеть в пустоте, она все равно присоединится к объектам. Поэтому внимательно подходите к размещению всех связывающих объектов и отключайте во время их размещения просчет физики (кнопка **AI/Physics**). Если вы хотите, чтобы плот был привязан к лодке двумя цепями (или больше), надо всего лишь скопировать первую цепь клавишами **Ctrl+C** и указать ей желаемое положение. Все необходимые параметры будут уже настроены.

Если вы все сделали правильно, то при включении просчета физики плот и лодка начнут весело качаться на волнах, а соединяющая их цепь провиснет между ними. Чтобы проверить эту связку в игре, расположите камеру обзора прямо над лодкой и нажмите клавиши **Ctrl+G** — так вы сможете



2. ■ Лодка с вереницей присоединенных плотов — в окне редактора.
3. ■ Та же лодка, но в игре. А вот загрузить бы на плоты баллоны с газом...
4. ■ Взрывоопасные объекты в действии.

как в одном из эпизодов игры.

Плот в данном случае — это твердое тело. Заготовкой для него служит объект типа **Simple Entity — wood_raft** (располагается в папке **Buildings\Boat**). Добавьте его на карту и расположите так, чтобы он был слегка погружен в воду позади лодки. Чтобы оценить физические качества нового плота, отыщите кнопку **AI/Physics**, расположенную под окном 3D-обзора. Нажмите. Ничего не произошло? Значит, нужно сначала задать объекту параметры его физической модели. Когда объект выделен, его свойства располагаются на закладке **Objects** в свитках, расположенных сразу под кнопками добавления объектов.

В свитке **SimpleEntity** вы можете узнать и изменить имя объекта, выбрать цвет условного обозначения данного объекта в окнах 2D-обзора, а также выбрать слой, к которому будет принадлежать выбранный объект. Ниже расположен свиток **SimpleEntity Params** — здесь настраиваются параметры отображения объекта в игре. Нас они пока не интересуют.

Еще ниже расположен свиток **SimpleEntity Properties** — здесь, в разделе **Physics**, и находятся нужные нам свойства.

**Mass** — масса объекта.

**Entity**, папка **Vehicles**, объект **Boat**). Все параметры можно оставить как есть.

Теперь привяжем плот к лодке. Для этого нам понадобится объект **ChainSwing** (тип **Entity**, папка **Others**). Это простая цепь, обладающая соответствующими физическими свойствами. Все, что нам нужно — подогнать длину цепи и присоединить ее к лодке и к плоту. В этом нам помогут параметры из свитка **Entity Properties**.

**Model** — модель объекта. В случае с цепью вы можете, щелкнув по маленькой кнопочке справа в строке параметра, выбрать модели **chain_swing.cgf** (стандартная модель средней длины), **chain_swing_short.cgf** (короткая цепь) или **chain_swing_longer.cgf** (длинная цепь). Есть также модели кабелей, проводов, веревок, цепей с крюками — полный ассортимент. Выберите модель подходящего типа и длины.

**AttachTo** — параметр указывает, к какому объекту должен быть присоединен нижний конец цепи. Просто скопируйте сюда имя объекта, изображающего плот.

**AttachToUp** — этот параметр указывает, к чему надо присоединить верхний конец цепи. Если строка пуста, то конец "пристегивается" к той точке, в которой вы его раз-

поиграть прямо в редакторе.

Подобным образом создаются абсолютно любые "цепные" связки — подвесные мосты, балки, висящие на крючьях мертвяки и все, на что только хватит вашей фантазии.

Поработаем немного с **Archetype Entity**. Раз уж мы занялись интерактивностью уровня, то было бы неплохо добавить на него объектов, симулирующих физику тканей. Это сетки, занавески, флаги, паутина. Располагаются данные объекты в библиотеке **Physicalized_Objects**, в папке **Cloth**. Свойства тканей поддаются настройке в окне базы данных. Ниже приведены наиболее интересные параметры.

**CollideWithPhysical** — включить или выключить просчет столкновений с физическими объектами.

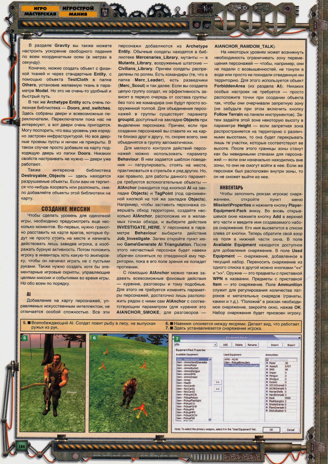
**CollideWithPlayers** — просчет столкновений с игроками.

**CollideWithStatics** — просчет столкновений со статическими моделями.

**CollideWithTerrain** — просчет столкновений с земной поверхностью.

**Accuracy** — точность расчета колебаний ткани.

**air_resistance** — сопротивление воздуха, влияющее на скорость затухания колебаний.



В разделе **Gravity** вы также можете настроить ускорение свободного падения по всем координатным осям (в метрах в секунду).

Конечно, можно создать объект с физикой тканей и через стандартные **Entity**, с помощью объекта **TestCloth** в папке **Others**, установив желаемую ткань в параметре **Model**. Но это не очень-то удобный и быстрый путь.

В тех же **Archetype Entity** есть очень полезная библиотека — **Doors_and_switches**. Здесь собраны двери и всевозможные переключатели. Переключатели пока нас не интересуют, а вот двери очень пригодятся. Могу поспорить, что ваш уровень уже изрядно застроен инфраструктурой. Но все дверные проемы пусты и ничем не прикрыты. В таком случае просто добавьте на карту подходящую дверь из папки **Doors**. Никаких свойств настраивать не нужно — двери уже работают.

Также интересна библиотека **Destroyable_Objects** — здесь находятся разрушаемые объекты. Если вам не терпится что-нибудь взорвать или разломать, смело добавляйте объекты этой библиотеки на карту.

## СОЗДАНИЕ МИССИИ

Чтобы сделать уровень для одиночной игры, необходимо предусмотреть еще несколько моментов. Во-первых, нужно грамотно расставить на карте врагов, которые будут не просто стоять на месте и начинать действовать лишь завидев игрока, а изображать бурную активность. Потом положить игроку в инвентарь хоть какую-то экипировку, чтобы он начинал играть не с пустыми руками. Также нужно создать хотя бы элементарные игровые скрипты, управляющие целями миссии и событиями во время игры. Но обо всем по порядку.

### AI

Добавление на карту персонажей, управляемых искусственным интеллектом, не отличается особой сложностью. Все эти персонажи добавляются из **Archetype Entity**. Обычные солдаты находятся в библиотеке **Mercenaries_Library**, мутанты — в **Mutants_Library**, вооруженные штатские — **Civilians_Library**. Причем солдаты распределены по ролям. Есть командиры (те, что в папке **Merc_Leader**), есть разведчики (**Merc_Scout**) и так далее. Если вы создаете целую группу солдат, их эффективность зависит в первую очередь от состава группы: без того же командира они будут просто вооруженной толпой. Для объединения персонажей в группы существует параметр **groupid**, доступный на закладке **Objects** при выделении персонажа. Причем, если при создании персонажей вы ставите их на карте близко друг к другу, то, скорее всего, они объединятся в группу автоматически.

Для мелкого контроля действий персонажей можно использовать параметр **Behaviour**. В нем задается шаблон поведения — патрулировать, стоять на месте, практиковаться в стрельбе и ряд других. Но, как правило, для работы данного параметра требуются вспомогательные объекты — **AIAnchor** (находится под кнопкой **AI** на закладке **Objects**) и **TagPoint** (под одноименной кнопкой на той же закладке **Objects**). Например, чтобы заставить персонажа совершать обход территории, создайте несколько **AIAnchor**, расположив их в желаемых точках обхода, и выберите действие **INVESTIGATE_HERE**. У персонажа в параметре **Behaviour** выберите действие **Job_Investigate**. Затем откройте пункт меню **Game\Generate AI Triangulation**. После этого несчастный персонаж будет навеки обречен слоняться по отведенной ему территории, пока в его поле зрения не попадет противник.

С помощью **AIAnchor** можно также задавать всевозможные фоновые действия — курение, разговоры и тому подобные. Для этого не требуется изменять параметры персонажей, достаточно лишь расположить рядом с ними сам **AIAnchor** с соответствующим параметром (для курения это **AIANCHOR_SMOKE**, для разговоров — **AIANCHOR_RAMDOM_TALK**).

На некоторых уровнях может возникнуть необходимость ограничивать зону перемещения персонажей — чтобы, например, они не падали с возвышенностей, не тонули в воде или просто не покидали отведенную им территорию. Для этого используется объект **ForbiddenArea** (из раздела **AI**). Никаких особых настроек не требуется — просто расположите точки при создании объекта так, чтобы они очерчивали запретную зону (не забудьте при этом включить кнопку **Follow Terrain** на панели инструментов). Затем задайте этой зоне некоторую высоту в параметре **Height** — если запретная зона распространяется на территорию с различными высотами, то она будет перекрывать лишь те участки, которые соответствуют ее высоте. После этого границы зоны станут как бы невидимыми стенами для персонажей — если они изначально находились вне зоны, то они не смогут войти в нее. Если же персонаж был расположен внутри зоны, то он не сможет выйти из нее.

### ИНВЕНТАРЬ

Чтобы заполнить рюкзак игрокас снаряжением, откройте пункт меню **Mission\Properties** и нажмите кнопку **Player-Equipment-Pack** внизу. Во вновь открывшемся окне нажмите кнопку **Add** в верхней его части и введите имя создаваемого набора снаряжения. Его имя высветится в списке слева от кнопки. Теперь обратите свой взор на поля в нижней части окна. В поле **Available Equipment** находится доступное для добавления снаряжение. В поле **Used Equipment** — снаряжение, добавленное в текущий набор. Переносить снаряжение из одного списка в другой можно кнопками "<<" и ">>". Оружие — это предметы с приставкой **WPN** в названии. Предметы с приставкой **Item** — это снаряжение. Поле **Ammunition** служит для регулирования количества патронов и метательных снарядов (гранаты, камни и т.д.). "Положив" в рюкзак необходимое снаряжение, закройте окно, нажав **OK**. Набор снаряжения будет присвоен игроку.

5. ■ Всепобеждающий AI. Солдат ловит рыбу в лесу, не выпуская ружья из рук.

6. ■ Наемник слоняется между якорями. Делает вид, что работает.

7. ■ Здесь устанавливается снаряжение игрока.




8. ■ Скриптовая зона под точкой старта — игроку не миновать задания!
9. ■ На лицах граждан решимость, ведь стоит помереть одному — и второго ударит сердечный приступ.
10. ■ Фрагмент оригинального уровня. Розовые линии обозначают скриптовые взаимосвязи.

Но пока не закрывайте окно **Mission Properties**, оно понадобится нам при создании скриптов.

## СКРИПТЫ И СОБЫТИЯ

Все события в Far Cry управляются скриптовым языком **Lua**. Язык сам по себе весьма прост и гибок, но поначалу его довольно сложно осваивать. Чтобы создать новый скрипт, щелкните по кнопке **Create**, введите имя и сохраните его. При этом может возникнуть проблема: путь к скрипту будет указан неправильно. Если так и случилось, щелкните по кнопке **Browse** и заново откройте свой скрипт. Открыть скрипт для редактирования можно кнопкой **Edit** (все редактирование происходит в стандартном "Блокноте"). Изменив и сохранив скрипт, вы должны перезагрузить его кнопкой **Reload**, чтобы изменения вступили в силу.

Скрипты работают не сами по себе, они тесно взаимодействуют с объектами — как с игровыми (персонажи, предметы), так и со служебными (скриптовые зоны, например).

При создании нового скрипта (как правило, он основан на игровом событии) нужно вписать шаблон функции. Он имеет следующий вид:

***function Mission:Event_MyEvent()***
***[скриптовые команды]***
***end***

Вы вольны вписать новую функцию в любом месте скрипта, но только не внутри других функций. Можно поместить ее в самом конце текста. **MyEvent** — это имя события, активирующего данную функцию. Сначала вы пишете это имя в скрипте, и лишь потом в редакторе появляется метка, соответствующая функции. Слова **function** и **end** выполняют роль скобок, внутри которых располагаются команды, исполняемые этой функцией. Самые важные команды, которые можно поместить внутри этих скобок, таковы.

***Hud:AddMessage("текст", секунды)*** — выводит на экран текстовое сообщение, вписанное в поле "текст" (обязательно в кавычках) на указанное количество секунд.

***Hud:PushObjective({}, "текст")*** — добавляет новое задание (текст задания вписывается также в поле "текст") в список заданий. Фигурные скобки не играют особой роли, но должны присутствовать обязательно.

***Hud:CompleteObjective("текст")*** — помечает задание выполненным, делая серым его текст. Текст в поле должен в точности совпадать с текстом завершаемого задания.

***Hud:FlashObjectives({}, "")*** — просто стирает все задания из списка.

***Hud:SetRadarObjective("имя метки")*** — устанавливает метку задания на радаре. Меткой служит объект **TagPoint** (из одноименного раздела). В поле "имя метки" необходимо вписать имя этого объекта. Установка новой метки удаляет предыдущую метку, если она была.

***Hud:SetRadarObjective("nil")*** — убирает с радара метку, не создавая новой.

***Game:SendMessage("StartLevelFade имя_уровня")*** — запускает уровень, имя которого указано в параметре.

Чтобы понять, как именно все это работает, создадим несложный скрипт. Для начала нужно создать два служебных объекта: **Shape** (из раздела **Area**) и **AreaTrigger** (из раздела **Entity\Trigger**). Затем выделите объект **Shape**, найдите в нижней части закладки, в поле **Target Entities**, кнопку **Pick**. Нажмите эту кнопку, а затем щелкните по объекту **AreaTrigger** в окне обзора — так вы свяжете эти объекты между собой. Вместе они составляют "выключатель", запускающий скрипт при входе в обозначенную зону.

Теперь внесем изменения в игровой скрипт — откройте его. Впишите следующий текст:

***function Mission:Event_start()***
***Hud:AddMessage("New objective", 15)***
***Hud:PushObjective({}, "Kill Kenny!")***
***end***

Скрипт выводит на экран извещение о новом задании и добавляет это задание в список. Но чтобы он выполнился, он должен получить команду от игры. Сохраните скрипт, перезагрузите его, а затем обратитесь к свойствам объекта **AreaTrigger**. В нижней части закладки **Objects**, в списке **Input/Output Events**, выделите событие **On Enter**. Щелкните по кнопке **Mission Handler** ниже и выберите единственный пока пункт — **start**. Это и есть метка скриптовой функции.

Работать конструкция будет так: сначала игрок входит в скриптовую зону, огороженную объектом **Shape**. **AreaTrigger**, привязанный к этой зоне, получает сообщение — "игрок вошел в зону" — и тут же пересылает его метке **start**, активируя тем самым скриптовую функцию. А та уже исполняет все предписанные команды. Если вы хотите, чтобы задание появилось в списке сразу после старта уровня, просто расположите скриптовую зону так, чтобы она окружала точку старта игрока.

Как вы, наверное, уже поняли, **Input/Output Events** — это список всех возможных действий данного объекта. Реагировать на события и отправлять связанные с ними сообщения могут не только триггеры, но и многие другие объекты, например персонажи, техника. Причем сообщения могут пересылаться не только меткам скриптов, но и другим объектам, заставляя выполнить те или иные действия. В случае, когда сообщение пересылается от одного объекта другому, вы должны указать, какое именно действие должен выполнить целевой объект. Например, создайте двух персонажей. В списке действий одного из них найдите пункт **On OnDeath** и выделите его. Щелкните кнопку **Pick** и выделите второго персонажа — его имя появится под выбранным действием. Щелкните по этой строке правой кнопкой мыши и из появившегося списка выберите **Die**. Теперь, если первый персонаж погибнет, второй умрет вместе с ним, даже если был абсолютно невредим. Пользуясь этими простыми примерами и комбинируя их, вы можете создавать самые разные игровые события.

■ ■ ■

Мы получили вполне презентабельный уровень, обладающий интерактивным окружением, действующими противниками и игровыми скриптами. Но и это еще не все, ведь помимо открытых уровней вы можете строить и традиционные "коридорные". В их создании есть свои нюансы. Ждите следующей статьи — в ней мы рассмотрим создание закрытых пространств и продолжим совершенствовать уровень. ■

# ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ТРЕТЬЕГО ИЗМЕРЕНИЯ

# ФОРСАЖ 3D

ЧАСТЬ V

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ



1. Акселератор. Просто акселератор.
2. Многие современные акселераторы настолько мощные, что инженерам приходится придумывать им такие вот стильные ирокезы.

В прошлый раз мы познакомились с **3D API** — своеобразным языком, на котором программист общается с акселератором. Теперь давайте разберемся, как же акселератор этот язык понимает. И что такое вообще этот акселератор? Конечно, все более или менее знают, для чего он нужен, но с его анатомией уже возникают проблемы. Для чего это знать геймеру? Да хотя бы для того, чтобы не только понимать фразы вроде "*у этого новейшего акселератора в два раза выше fillrate и в 4 раза больше видеопамяти*", но и наглядно представлять, насколько эти "в два раза" и "в четыре раза" сделают нас счастливее, насколько они смогут опустошить наш кошелек и нужно ли это вообще?

Сейчас, когда мы говорим "видеокарта", то подразумеваем "акселератор", и наоборот. Когда-то знак равенства между этими словами поставить было нельзя, потому что это были совсем отдельные устройства! А еще раньше акселераторов вообще не было, а были только видеокарты.

Лет пятнадцать назад видеокарта только и делала, что преобразовывала цифровой сигнал от процессора в аналоговый сигнал, понятный монитору. Картинку на экране рассчитывал процессор, а сама картинка хранилась в оперативной памяти. Потом видеокарта обзавелась некоторым количеством своей оперативной памяти (ее называют видеопамять), и образ картинки перенесся из оперативной памяти компьютера "на борт" видеокарты.

С появлением графических интерфейсов стало ясно, что процессор один уже не может справляться с расчетом изображения и надо ему в этом помочь. Тогда на видеокарте разместили небольшой дополнительный процессор, который должен был взять на свои плечи часть забот по отрисовке изображения. Почему только часть? Да потому, что само изображение по-прежнему создавалось процессором, только он посылал видеокарте не готовую картинку, а общие команды для ее создания: там нарисовать линию такой-то толщины, здесь создать прямоугольник и закрасить его таким-то цветом, а вон там — круг пунктиром. Этот дополнительный процессор назвали "2D-акселератором" или ускорителем двумерной графики (ведь, помогая центральному процессору, он как бы ускорял расчет изображения). Вначале он устанавливался только на дорогих моделях видеокарт. Потом новая технология "пошла в массы", а с появлением Windows 2D-акселератор прочно обосновался во всех видеокартах.

Когда появились первые трехмерные игры (скорее даже — псевдотрехмерные, ведь по традиции первой действительно трехмерной игрой считают **Quake**), все тяготы по отрисовке трехмерных миров снова легли на центральный процессор, так как 2D-акселератор был для этого практически бесполезен.

Вот тогда-то и возникла идея устройства, которое должно само рассчитывать трехмерную картинку и передавать ее видеокарте. Так появился первый 3D-акселератор — **3dfx Voodoo** от **3dfx Interactive**. Любопытная подробность: некоторое время буквосочетание "3dfx" было в нашей стране нарицательным синонимом трехмерного ускорителя. Вскоре инженеры поняли, что видеокарта и акселератор — вещи, в общем-то, неотделимые. И стало одним занятым слотом в компьютере меньше — 3D-акселератор переехал на видеокарту, где на тот момент уже были 2D-акселератор и **преобразователь видеосигнала** (**RAMDAC**). Раньше или позже, в тех или иных моделях видеокарт, но компанию им составили порты **VIVO**, аппаратные декодеры **MPEG2** и многие другие дополнительные подсистемы.

Немного о стандартах выводимой графики. С самого начала стандартов было довольно много. Потом всех затмил **VGA**, а за ним — **SVGA**. И на этом стандарты закончились. Ведь SVGA — это не какой-то один стандарт, а обобщенное наименование "всего, что после VGA". Организация **VESA** (**Video Electronics Standards Association**) решила внести в этот хаос толику упорядоченности и разродилась своим стандартом — **SVGA.VESA**. Он помог программистам, которые пишут драйвера. Теперь им можно было не задумываться над детальным устройством конкретной видеокарты, а программировать под среднестатистическую типовую модель. Сейчас существует так много разных видеорежимов, что для их стандартизации не хватит аббревиатур. Именно поэтому про SVGA мы слышим все реже и реже.

## ЯДРО

Центральный элемент любой видеокарты — видеопроцессор, он же — видеоядро, он же — видеочипсет. Именно в нем происходят практически все этапы превращения набора цифр в красивую трехмерную картинку. Там миллионная армия кудесников-транзисторов приготавливает из многих ингредиентов (антиалиасинга, фильтрации, затенения, сглаживания) вкуснейшее блюдо — виртуальный мир. Для разных технологий существуют специальные блоки внутри видеопроцессора, например, там есть блок антиалиасинга. Что это такое и с чем его едят, мы уже рассматривали в части цикла, посвященной текстурам.

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU




3.■ Принцип работы многоконвейерного видеопроцессора.
4.■ Схема типового акселератора и его взаимодействия с другими компонентами системы.

Давайте посмотрим на основные параметры видеоядра. Как и у обычного процессора, у видеопроцессора есть определенное количество конвейеров. Каждый конвейер выполняет свою очередь команд, поэтому — чем больше конвейеров, тем больше операций сможет видеопроцессор выполнять одновременно. Как и в центральном процессоре, в нем есть блок предсказания ветвлений, арифметико-логический блок и так далее. Сходства можно перечислять долго, поэтому поговорим о различиях. В первую очередь это **текстурные блоки** — своеобразные конвейеры, рассчитывающие наложение текстур на объекты. Чем больше текстурных блоков, тем больше текстур на один и тот же объект акселератор сможет наложить за один проход. Однако если на объект накладывается всего одна текстура, будет работать только первый текстурный блок — остальные останутся не у дел. Поэтому количество текстурных блоков важно исключительно для мультитекстурирования.

Одна из важнейших характеристик любого акселератора — **скорость закраски** или **fillrate**. Она показывает, сколько пикселей или текселей может акселератор обработать за одну секунду. Соответственно, fillrate измеряется в мегапикселях в секунду или мегатекселях в секунду. Более мелкие единицы измерения использовать бессмысленно.

Все современные акселераторы обладают важнейшим блоком с кодовой аббревиатурой **T&L — Transforming and Lighting** (трансформация и освещение). Вопреки расхожему мнению, этот блок состоит из трех, а не из двух частей.

**Модуль трансформации** (Transformation) преобразует трехмерные координаты в двумерные, привязанные к конкретной точке пространства, из которой наблюдатель смотрит на мир, и к направлению его взгляда. Именно здесь рассчитывается проекция перспективы.

**Модуль отсечения** (Clipping) — отсекает от готовой сцены области, которые находятся вне зоны видимости. В простейшем случае область отсечения задается шестью плоскостями. Все, что выходит за границы области, ограниченной этими плоскостями, дальше не обрабатывается. На самом деле все несколько сложнее. Например, если большой полигон попадает и в видимую область, и в невидимую, его, естественно, оставляют или же обрабатывают только частично.

**Модуль освещения** (Lighting) отвечает за освещение всех объектов сцены. Причем речь идет не только о восьми аппаратно-обрабатываемых источниках света, но и вторичном свете. К примеру, луч света упал на ровную гладкую поверхность, оставив там блик, отразился от нее и нарисовал на потолке световой круг. С появлением этого модуля стали возможны динамические эффекты освещения: качающиеся лампочки, Солнце, которое движется по небу в реальном времени...

До появления этих трех модулей все операции, которые они выполняют, приходилось делать центральному процессору. Теперь он разгружен для более важных вещей, например, расчета искусственного интеллекта.

## ОДА ПАМЯТИ

На всех современных акселераторах стоит некоторое количество собственной оперативной памяти — видеопамяти. Это не относится только к встроенным в чипсет акселераторам, которые используют для своих нужд часть оперативной памяти компьютера. Зачем же акселераторам оперативная память?

В первую очередь, там располагается видеобуфер — специальный участок памяти, где хранится копия изображения, которое в следующее мгновение будет выведено на экран. В видеобуфере изображение как бы собирается по кускам и отправляется на обработку в RAMDAC (см. следующую главу). В случае если применяется **двойная буферизация** (double buffering), в видеобуфере хранится дополнительно предыдущее ("теневое", или "заднее") выведенное на экран изображение. Об этой технике стоит рассказать подробнее.

Наш глаз обладает некоторой инерционностью, то есть некоторое время продолжает видеть изображение, которое уже исчезло. Представьте себе, что все, что рисует видеокарта в видеобуфере, мгновенно попадает на экран. Рисуем линию — она рисуется поверх предыдущего изображения. Нужно где-то нарисовать что-то новое — закрашиваем только эту часть экрана, там что-то рисуем. Как бы быстро ни происходил этот процесс, глаз все равно будет замечать, что какие-то части изображения остались, какие-то изменились. Из-за этого игрок заметит крайне неприятное мелькание. Именно поэтому новый кадр сначала рисуется в теневой области видеобуфера (так называемый backbuffer), а затем этот кадр и тот, который был на экране, меняются местами. Благодаря этому создается впечатление гладкого и равномерного движения.

Интересно, сколько нужно видеопамяти для хранения одного кадра? Это легко подсчитать. Допустим, монитор находится в разрешении 1024x768 и в режиме 32 бита. Это значит, что цвет каждого пикселя определяют 32 бита, а количество всех возможных цветов — $2^{32}$ = 4 294 967 296 — четыре с лишним миллиарда. Порог чувствительности человеческого глаза, к слову, немного ниже, то есть такая картинка будет восприниматься как абсолютно реальная (с точки зрения цвета, конечно). Именно поэтому такой режим называется **True Color**. В режиме 1024x768 на экране отображается 786432 пикселей. Нехитрые подсчеты показывают, что для хранения этого кадра в видеопамяти потребуется около 3 Мб. С учетом двойной буферизации получается 6 Мб. Но ведь в современном акселераторе в среднем стоит 128 Мб видеопамяти. На что же используются остальные?

Используются они в первую очередь на текстуры. Подгружать текстуры из оперативной памяти, а то и с жесткого диска в процессе рендера — неоправданно долго. Поэтому разработчики игр специальными командами дают задание акселератору

5.■ Т-буфер в действии.
6.■ Схема представления цветов в режиме 8 бит.
7.■ Микросхема RAMDAC собственной персоной. Именно здесь рождается VGA сигнал.

подгрузить все или хотя бы часть необходимых ему текстур во время загрузки очередной карты или уровня. Современные игры хвастаются текстурами все более высокого качества и разрешения. **UT 2004**, **Half-Life 2** и **Doom 3** задают новую моду, по которой текстуры меньше 515x512 считаются неприличными. Средний же размер текстуры — 1024x1024 при качестве 24 или даже 32 бита. Такая текстура будет занимать в памяти около 4 Мб. Значит, в видеопамять объемом 128 Мб влезет от силы 32 таких текстуры. Вспомните уровни того же UT 2004 с несколькими сотнями текстур. Как же акселератор с ними справляется? Один путь — подгружать текстуры из оперативной памяти по мере необходимости, но тогда могут случаться задержки, вызывающие падение FPS. Другой путь — хранить текстуры в видеопамяти сжатыми, хотя бы простым алгоритмом. Одним из первых алгоритмов сжатия текстур был **S3TC**, разработанный в компании **S3 Inc**. Он стал индустриальным стандартом и поддерживается в **DirectX**, начиная с версии **6.0**. Компания **3dfx** разработала свой метод сжатия — **FXT1**, который отличается высокой степенью компрессии. В настоящее время в ходу несколько конкурирующих методов сжатия. Время определит лидера.

Кроме того, в видеопамяти размещаются буферы для вспомогательных технологий: Z-буфер, о котором мы уже говорили, T-буфер, вспомогательные кадры для анизотропной фильтрации и ряд других. Пара слов о **T-буфере**. Эта технология была придумана в компании 3dfx и впервые реализована в **Voodoo5**. Для одного и того же кадра в видеопамяти хранится четыре копии, немного сдвинутые друг относительно друга. После рендера они совмещаются, в результате чего края объектов немного размываются и устраняется эффект "лесенки". T-buffer можно считать еще одной технологией антиалиасинга. Однако она еще и улучшает качество отрисовки быстро движущихся объектов за счет легкого их размытия.

За время существования видеокарт разработчики напридумывали дикое количество типов видеопамяти. Основных подходов два: взять уже существующий тип обычной оперативной памяти или разработать что-то новое, специально "заточенное" под хранение графики. Оба подхода были востребованы в разное время и периодически сменяют друг друга. Сейчас, например, в большинстве видеокарт стоит память типа **DDR**, практически та же самая, что и обычная оперативная память компьютера. Другие типы видеопамяти, либо канувшие в Лету, либо по тем или иным причинам не получившие (пока) большого распространения: **FPM**, **EDO DRAM**, **VRAM**, **WRAM**, **RDRAM**, **SDRAM**, **SGRAM**. В профессиональных видеокартах устанавливаются специальные типы видеопамяти, которые оптимизированы под конкретные задачи, но нам они вряд ли будут интересны. Видеопамять, как и оперативная память, работает на какой-то определенной частоте. Вполне естественно, что видеопамять можно разгонять, увеличивая частоту в небольших пределах с помощью специальных утилит или хитрых приемов. В "Железном цехе" мы уже несколько раз рассказывали о процедурах разгона некоторых видеокарт. И видеопамять не была обделена вниманием.

После всего вышеизложенного вы уже наверняка смогли сделать вывод о том, нужно ли акселератору, который вы хотите купить, много видеопамяти. И все-таки — своеобразный небольшой итог. Само по себе количество видеопамяти на борту видеокарты не играет практически никакой роли. Если поставить на старенькую **Riva TNT** 256 Мб видеопамяти, ее производительность не увеличится ни на йоту — она просто не сможет с дополнительной памятью полноценно работать. В видеоподсистеме все должно быть сбалансировано. Однако современные игры с гигантскими текстурами требуют в видеокартах высокого класса установки большого объема видеопамяти — до 512 Мб. Имейте это в виду, делая выбор.

## ЦАП ТЕБЯ ЗА НОС

Допустим, видеокарта сформировала в видеобуфере образ картинки, которую надо вывести на экран монитора. Теперь эту картинку надо как-то до монитора донести. Проблема в том, что большинство современных мониторов — аналоговые. А в недалеком прошлом цифровые мониторы (основанные на технологиях плазменных панелей или LCD) были и вовсе в диковинку. Поэтому цифровой сигнал надо как-то преобразовать в аналоговый, понятный монитору. Эту ответственную миссию взял на себя **RAMDAC** (Random Access Memory Digital to Analog Converter — цифро-аналоговый преобразователь (ЦАП) с ОЗУ). Кстати, когда-то RAMDAC был единственным компонентом видеокарты.

Чтобы понять, что это за зверь и с чем его едят, давайте разберемся с принципами работы монитора. Если упрощенно, то аналоговый монитор практически ничем не отличается от телевизора — тот же кинескоп, та же электронная пушка. Поток электронов, вылетающий с анода (положительного электрода) электронной пушки, ударяется в экран, сделанный из специального вещества, и место "приземления" электрона начинает светиться одним из трех основных цветов. Цвет точки зависит от того, в какую ячейку светофильтра теневой или щелевой маски попал электронный луч. Система магнитов отклоняет электронный луч так, чтобы он быстро пробегал по всем строкам экрана и возвращался на место еще до того, как потухнут те точки, который он "зажег" в прошлый раз. Количество отображенных строк в секунду называется частотой строчной развертки. А скорость, с которой луч пробегает один раз весь экран, называется частотой кадровой развертки или просто частотой обновления монитора. Именно ее мы стараемся выбрать побольше, чтобы не болели глаза и не было заметно мелькания изображения.

Для того, чтобы нарисовать на экране какую-нибудь картинку, монитор должен получить сигнал, на какой угол отклонять луч в каждый конкретный момент времени (по сути, какое напряжение подавать на отклоняющие магниты) и с какой интенсивностью электронной пушке испускать поток электронов. RAMDAC как раз и занимается тем, что преобразует массив точек картинки из видеобуфера в сигналы, отклоняющие электронный луч. Мониторы нынче пошли умные, и их не надо "водить за ручку". Поэтому вместо детальных указаний, как каждой конкретной детали монитора работать, RAMDAC через VGA-кабель передает только RGB-сигнал (то есть три составляющих цвета: R — красную, G — зеленую и B — синюю) и сигнал синхронизации, чтобы монитор "не сбился с ритма".

От работы RAMDAC напрямую зависит качество изображения. Если с этим компонентом видеокарты возникли проблемы или же он просто некачественный, картинка может выглядеть замыленной, мутной и даже дергающейся. Поэтому, если вы купили компьютер и заметили, что монитор ведет себя как-то странно, не спешите винить его — проблема может таиться и в видеокарте. В разных разрешениях и при разных частотах обновления экрана частота RAMDAC должна быть разной. Например, в разрешении 800x600 и при частоте обновления 80 Гц из RAMDAC нужно выжать всего-то 50 Гц. А в разрешении 1600x1200 и с частотой обновления 100 Гц требования гораздо выше: частота регенерации должна быть не меньше 250 Гц.

Прогресс не стоит на месте, жидкокристаллические мониторы и плазменные панели все прочнее входят в наш быт. Но видеокарта их встречает не очень приветливо. Судите сами. Это полностью цифровые устройства, и им нужен цифровой сигнал. Однако RAMDAC видеокарты преобразует изначально цифровой сигнал в аналоговый. Значит, LCD-монитору придется прибывший сигнал снова преобразовывать в цифровой. Такое двойное преобразование видеосигнала влечет за собой кучи проблем и плохо сказывается на качестве картинки. Зачем огород городить, решили инженеры и предложили добавить видеокарте еще один выход. Через него устройства, которым это нужно, смогут получать прямой цифровой сигнал в обход RAMDAC. Это сразу повысит качество изображения в разы и удешевит (!) стоимость производства цифровых мониторов. Сказано — сделано, и миру явился стандарт **DVI** (Digital Video Interface) — цифровой видеоинтерфейс. А спецификацию стандарта разработала специальная группа — **Digital Display Working Group** (DDWG). Для передачи видеосигнала используется сравнительно простой протокол TMDS, разработанный в **Silicon Image**. Одно 10-битное TMDS-соединение позволяет передавать данные со скоростью 1,65 Гбит/с. Если этого какой-нибудь особенно навороченной железяке не хватит, предусмотрена возможность подключения второго TMDS соединения.




8.■ Эволюция слота AGP и соответствующие контакты AGP разных версий.

В стандарте DVI есть два подстандарта: DVI-I и DVI-D. Нередко один из этих стандартов указывается в параметрах видеокарты. **DVI-D** — это стандартный DVI с 24 выводами. А **DVI-I** — это универсальный разъем, в котором помимо стандартных цифровых выводов есть еще и пять аналоговых. Таким образом, разработчики этого стандарта правильно решили, что чем меньше разъемов на видеокарте, тем лучше, и запихнули все в один. Правда, аналоговых мониторов, которые поддерживали бы этот разъем, что-то не видно. Зато цифровых — предостаточно. И если вы покупаете себе видеокарту под аналоговый монитор, а в ее спецификации затесался стандарт DVI-I, уточните у продавца на всякий случай, есть ли там обычный VGA-выход.

## ДЕЛА ПОРТОВЫЕ

Так как видеокарта — это отдельное устройство, ему надо как-то общаться с окружающим компьютером. Первые видеокарты подключались к шине **XT-bus** через специальный слот. Ему на смену пришел слот **ISA**. Вскоре его скромных возможностей (16 бит, 8М Гц) стало не хватать, и **IBM** решила внедрить свою шину и слот для видеокарт и не только под названием **MCA** (Microchannel Architecture — микроканальная архитектура). Однако затея благополучно провалилась, потому что IBM пожадничала и решила сделать эту шину лицензируемой, то есть разработчики устройств должны были выплачивать ей солидные проценты от продаж.

На смену ISA пришла шина **VESA Local Bus (VLB)**, потом **PCI** и завершил это победное шествие порт **AGP**. Необходимость выделить под видеокарту отдельный порт назревала долго и упорно. Действительно, это устройство по требованиям к пропускной способности очень сильно отличается от всех остальных компонентов компьютера, его нельзя причесывать под одну гребенку с другими.

Идея порта **AGP** (Accelerated Graphics Port) пришла в голову инженерам из **Intel**. Она проста до гениальности: видеокарта должна иметь возможность обращаться к оперативной памяти, минуя процессор. Ничего не напоминает? По тому же самому принципу работает технология **DMA**, благодаря которой винчестер может общаться с оперативной памятью в обход процессора. Возможно, через несколько лет устройства и их контроллеры станут настолько умными, что им вообще для работы не нужен будет процессор. Кроме выделенного канала связи с оперативной памятью, видеокарта может также не заботиться о том, в какой именно ячейке памяти хранится нужная ему информация. Эта технология называется адресацией по боковой полосе (SideBand Addressing).

С момента своего появления на свет стандарт AGP дошел до третьей версии. Разные версии порта обозначают на манер скоростей у приводов компакт-дисков: 2x у AGP 1.0, 4x у AGP 2.0 и 8x у AGP 3.0. Получается какая-то несуразица: почему у самого первого слота AGP скорость передачи сразу 2x? А дело вот в чем. Шина AGP 1.0 имеет частоту 66 М Гц и разрядность 32 бита. Значит, скорость передачи данных — 266 Мб/с. Однако шина может также работать в режиме, когда данные передаются и по переднему, и по заднему фронту синхросигнала, и тогда скорость передачи возрастает в два раза — до 532 Мб/с. Отсюда приписка "2x". В стандарте AGP 2.0 скорость передачи данных выросла еще в два раза — до 1064 Мб/с, и появился новый механизм "быстрой записи" — **Fast Write** (FW). С его помощью управляющие команды записываются напрямую в AGP-устройство. Раньше в качестве промежуточного звена использовалась оперативная память. В AGP 3.0 частота возросла до 533 М Гц, а скорость обмена данными — до 2.1 Гб/с.

9.■ Универсальный DVI-I разъем и переходник для него.

Кроме этих стандартов в Intel придумали еще один — **AGP Pro**. Этот слот предназначен для сверхмощных профессиональных видеокарт, которым требуется дополнительное питание и охлаждение. Тепловыделение таких видеокарт может достигать 110 Вт, а размер их таков, что перекрывает два соседних PCI-слота. Сам порт односторонне совместим с другими версиями AGP (это значит, что карту AGP 2.0 можно вставить в слот AGP Pro, а наоборот — уже не выйдет) и может похвастаться дополнительными цепями питания на 12 В и 3.3 В.

Затронем еще один неоднозначный вопрос. Бытует мнение, что возможности AGP 8x избыточны и производство видеокарт с этим слотом бессмысленно или преждевременно. Доля правды в этом есть. Ведь сам стандарт AGP проектировался в Intel в надежде на то, что с его появлением можно будет создать дешевые видеокарты с очень малым количеством видеопамяти. Видеокарта должна активно использовать оперативную память компьютера. Однако они пошли совсем по другому пути развития: видеопамять дешевела, ее становилось все больше и больше. Пропускная способность AGP уже не была камнем преткновения. Однако некоторый прирост производительности при переходе с AGP 4x на 8x все-таки есть. Все равно акселератор общается с оперативной памятью, для подгрузки текстур, которые не уместились в видеопамяти, например. Но AGP 8x с лихвой хватает на все современные акселераторные нужды, поэтому новый стандарт вряд ли появится очень скоро.

■ ■ ■

За бортом статьи остались многие тонкости устройства акселераторов, например такие, как VIVO, аппаратные декодеры. Так было сделано не случайно. Во-первых, не будем отбирать хлеб у "Железного цеха". Там вы сможете прочитать о заинтересовавших вас вещах более подробно. Во-вторых, цель этой части "Энциклопедии" — не ответить на сакраментальный вопрос, какая видеокарта лучше, а логически продолжить начатую в предыдущих частях тему. Теперь вы узнали, как все те хитрые технологии реализуются на практике, что называется, "в железе" и как акселератор "делает нам красиво". В следующей части цикла мы затронем некоторые передовые и нестандартные технологии трехмерной графики, такие как вершинные и пиксельные шейдеры, NURBS, ray casting, воксели, сферические полигоны и многое другое. Довольно скоро все эти хитрые словечки станут вам понятными и родными. До встречи! ■

10.■ Представьте, что произойдет с этой чудесной картинкой, если ее перевести из цифровой формы в волновой сигнал, а потом — обратно. Для того, чтобы такие вещи не случались, добрые люди придумали DVI.

E-mail рубрики: dm@igromania.ru

# DEATHMATCH




## РЕМЕЙКИ ПОПУЛЯРНЫХ КАРТ ДЛЯ UNREAL TOURNAMENT 2004

Несмотря на то, что разработчики постарались снабдить **UT2004** широким набором хорошо сбалансированных и интересных карт как для дуэлей, так и для командных сражений, картоделы не желают сидеть на месте. Буквально через несколько недель после выхода в свет финальной версии **Unreal Tournament 2004** в Сети появились ремейки популярных карт из предыдущих версий этой игры.

Первыми такими картами стали **DM-PRO-Malevolence** и **DM-Campgrounds2004-G1E**. Прообразом первой карты стала одна из самых популярных карт для дуэльных сражений в **Unreal Tournament — DM-Malevolence**, которая вышла в одном из первых так называемых bonus pack'ов (официальных дополнительных наборов карт), а вторая карта берет свое начало из **Quake III Arena**, где она снискала небывалую популярность.

### DM-PRO-MALEVOLENCE

Автором этого ремейка является наш соотечественник, **c58-Hobbit**, который регулярно занимает призовые места на различных чемпионатах. Так что, можно сказать, работа над этой картой велась с учетом всех возможных пожеланий игроков. **DM-PRO-Malevolence** очень хорошо сбалансирована для дуэлей. На ней присутствует два рулеза: броня +100 и мегахелз, которые находятся в строго противоположных частях карты. Стоит обратить внимание, что в версии этой карты для **UT** вместо мегажизни лежала броня +50, что несколько изменяло баланс сил между игроками (фактически один из них имел преимущество). Но в **DM-PRO-Malevolence** все изменилось, поскольку каждому игроку теперь достается по одному практически равнозначному рулезу, что в целом уравнивает их положение.

Наличие открытых пространств автоматически подразумевает частое применение lightning gun'a, который позволяет отстреливать врага при попытке взять броню или мегахелз. Хотя не стоит забывать и про оружие ближнего и среднего боя, а именно rocket launcher и flak cannon. Они незаменимы при молниеносных атаках на противника.

Сама структура и дизайн уровня были специально немного изменены под физическую модель **Unreal Tournament 2004**. Сбалансированность и продуманность **DM-PRO-Malevolence** наводит на мысль, что эта карта будет достаточно часто использоваться на чемпионатах.

Из-за того что в **Unreal Tournament 2004** все рулезы появляются только через некоторое время после начала матча, в начале раунда следует занять позиции у одного из рулезов, предварительно собрав как можно больше различных видов оружия, чтобы не дать противнику отобрать у вас вожделенную броню или мегажизнь. Но не стоит забывать и о том, что ваш противник, скорее всего, взял другой рулез и может попробовать вас атаковать. Вам следует постоянно быть начеку и стараться всегда предугадывать, где находится противник, что в силу небольших размеров карты вполне осуществимо.

Идеальным раскладом для вас является ситуация, когда в результате ошибки противника вы получаете контроль над обоими рулезами на карте. В таком случае вам следует как можно быстрее постараться убить врага, имея определенное преимущество по запасам здоровья. Если же вам это не удалось, нужно постараться удержать такой контроль и дальше, чтобы уменьшить шансы соперника на победу.

Если же по какой-либо причине вы сами потеряли контроль над основными позициями на карте, то следует быть предельно аккуратными и постараться подловить противника у брони или около мегахелза. Засада напугает противника, и он может побояться сражения и отдаст вам эту позицию. А если же вы знаете, что у противника мало здоровья и он буквально дышит на ладан, попробуйте использовать minigun или link gun. Вполне возможно, что вам удастся добить врага и снова занять выгодные позиции на уровне.

### DM-CAMPGROUNDS2004-G1E

Карта представляет собой скорее ремейк **DM-Campgrounds2003-LE**, которая стала одной из самых популярных дополнительных карт для **Unreal Tournament 2003**. От своего прародителя карта практически ничем не отличается. Архитектура уровня немного изменилась, поскольку карта затачивалась под физическую модель **UT2004.** Тактика ведения боя на **DM-Campgrounds2004-G1E** абсолютно идентична тактике на **DM-Campgrounds2003-LE**, о которой мы писали в апрельском номере. Как в дуэлях, так и в командной игре путь к победе заключается в контроле брони +100, которая находится в районе столбов. Также не следует забывать про double damage, позволяющий серьезно увеличить ваши шансы убить противника.

Думаю, **DM-Campgrounds2004-G1E** будет не менее популярна, чем ее прародитель. Карта отличается идеальным балансом и неповторимой архитектурой (и это неудивительно, ведь первую версию Campgrounds создали лучшие дизайнеры **id Software**), что, как вы знаете, встречается не так уж часто.







1 Удержание брони является одним из слагаемых успеха.
2 Противник, вооруженный shockrifle'ом, вряд ли что-то сможет противопоставить моей ракетнице.
3 Оборона megahealth'a.




## ТАКТИКА ИГРЫ НА КАРТЕ HUB3TOURNEY1

На этот раз мы представим вашему вниманию тактику ведения боя на очередной карте **Quake III Arena**. Мы решили подвергнуть детальному разбору одну из наиболее удачных дополнительных карт — **hub3tourney1**.

Карта представляет собой две большие комнаты, соединенные различными проходами. В одной из комнат лежит заветная красная броня, а в другой игрок может найти желтую броню и несколько шардинок. Из-за этого игроки, как правило, делят между собой комнаты и стараются молниеносными вылазками сокрушить противника. На карте доступны практически все виды оружия (разработчики обошли вниманием только плазмаган), что позволяет соперникам использовать самые разнообразные тактические уловки. В частности, располо-

4 Не ожидавший засады противник не успел даже обернуться.
5 Место, где лежит желтая броня, идеально простреливается.
6 Шафт в наших руках практически не оставляет противнику шансов.

жение респаунов брони таково, что и ту, и другую позицию очень легко прострелить из рейлгана практически из другого конца карты. Поэтому следует предельно аккуратно подбирать эти рулезы, предварительно проверив, не поджидает ли вас противник.

В самом начале игры очень хорошо занять позицию на красной броне. В той же комнате находится ракетница, которая поможет сдержать напор противника. Следует учитывать, что если вам это удалось, то у врага будет примерно такое же количество здоровья (одна красная броня вполне заменяется желтой броней и "пачкой" шардинок), так что следует дождаться второго респауна красной брони и только затем идти в атаку, имея определенное преимущество. Но если вам не удалось занять комнату красной брони, то в ваши владения попадет часть уровня с рейлганом, ракетницей, шафтом и желтой броней. В данном случае стоит попробовать воспользоваться рейлганом и постараться пристрелить противника при подборе рулезов в его комнате. Точный выстрел изрядно подпортит здоровье врага и увеличит ваши шансы выбить его с красной брони. При этом не стоит и самому забывать о подборе рулезов.

На этой карте расположено достаточно мало аптечек, так что после перестрелки, если у вас осталось достаточно здоровья, стоит попробовать подстеречь противника при подборе жизней. В частности, около телепорта к рейлгану расположена аптечка +50, которая может понадобиться раненому врагу. Встав за углом и чутко прислушавшись к шагам, вы сможете в нужный момент пустить ему ракету в лицо или в крайнем случае — закидать гранатами. Чаще всего противники не ожидают такого тактического хода и умирают прямо около вожделенного здоровья. Для добивания врага на открытой местности следует воспользоваться шафтом или любимым оружием всех квейкеров — двустволкой. Если же вы вовремя не позаботились о подборе столь важных пушек, вам придется стрелять из старого доброго машингана, который всегда с вами.

Обычно на **hub3tourney1** игра проходит в стратегическом стиле, то есть противники играют достаточно аккуратно и стараются удерживать свои позиции. Но если у одного из игроков появляется преимущество, то следует попробовать прогнать врага по респаунам и получить полный контроль над уровнем, собирая обе брони. При таком раскладе главное



для игрока — избегать ошибок и не упускать контроль над рулезами, так как без брони противнику будет практически нечего противопоставить вам.

Для того чтобы вы смогли более подробно рассмотреть тактику ведения боя на **hub3tourney1**, мы предоставляем возможность понаблюдать за игрой **Cooller'a** и **c58*Morfez'a** на этой карте в рамках финала **Кубка России по компьютерному спорту**, прошедшего в середине мая в Москве. Файл с демо-записью, как и саму карту, вы найдете **на нашем CD/DVD**.

## COUNTER-STRIKE
## ТАКТИКА ИГРЫ НА КАРТЕ DE_AZTEC

Эта карта пользуется заслуженной любовью многих игроков, и на ней очень часто играют на турнирах. Объясняется это четко продуманной архитектурой уровня и неплохо проработанным балансом. Как и на всех картах с приставкой "de_", задача террористов состоит в том, чтобы заложить в определенном месте бомбу. Ну а контртеррористы, соответственно, должны ставить им палки в колеса и ножи между ребер. Подробно описывать архитектуру уровня не имеет смысла, так как на ней гораздо проще разобраться самому. К тому же карта эта довольно популярна, и большинство игроков уже успело выучить ее наизусть. А вот о неочевидных нюансах и различных тактических хитростях сказать стоит.

Начнем с контртеррористов. Обычно при игре на de_aztec используется следующая стандартная расстановка сил. Двое бойцов отправляются к месту закладки B, расположенному за деревянными дверями. Еще двое сидят в небольшой комнате с ящиками и держат под контролем мост и галерею, а также охраняют место закладки A. Если в команде пять человек, то последний контртеррорист, вооружившись стволом с оптикой, должен занять место в колоннах напротив галереи и держать под контролем деревянные ворота. Теперь обсудим достоинства и недостатки этой стратегии в разных ситуациях.

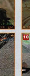
Чаще всего террористы пытаются с наскока всей командой захватить bombplace B. Особенно характерна такая тактика для первых раундов игры, когда дальнобойные стволы еще не доступны, и полагаться приходится только на оружие ближнего боя. В этом случае приведенная выше расстановка сил оказывается идеальной. Кроме того, пока два ваших бойца контролируют точку B, оставшиеся могут успеть обойти террористов и ударить им в тыл. Причем подкрепление может пройти как через галерею, так и через мост и деревянные ворота.

Еще одним распространенным приемом террористов является атака с воды. При этом, как правило, часть из них поднимается по трапу для атаки точки B, а остальные по лестнице врываются в галерею и пытаются пробиться к месту A. В такой ситуации контрам приходится несколько труднее. Поскольку обычно один из бойцов на точке B контролирует воду, а другой ворота, то при организованной атаке террористы запросто уничтожат их поодиночке. Конечно, напарник может оставить без присмотра ворота и поспешить на помощь. Однако это очень опасно, так как атака с воды может быть всего лишь отвлекающим маневром. А основной удар будет нанесен именно через ворота. В принципе, можно отойти за деревянные створки и дождаться подхода подкрепления. Лучшим вариантом в такой ситуации будет подход человека с AWP, сидевшего в колоннах. Он сможет открыть огонь, оставаясь на противоположной от противников стороне. Кроме того, один из бойцов, охранявших точку A, должен постоянно прикрывать вашего снайпера от обхода с флангов.

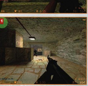
Еще один нюанс. Если террористы пошли в атаку по воде, то контрам на мосту не следует особо высовываться, так как часть территории перед входом на мост отлично простреливается снизу. Если же террористы, поднявшись по лестнице, атакуют с воды базу A, то они автоматически попадают под перекрестный огонь человека за колоннами и бойцов, охранявших мост. Так что такой вариант развития событий наименее опасен.

Очень много споров возникает вокруг частых перестрелок на мосту. Порой там разыгрываются настоящие снайперские дуэли. И в таком обмене любезностями контртеррористам следует быть особенно осторожными. Дело в том, что контр, сидящий справа, виден через щель между ящиками, поэтому террористы, изловчившись, смогут достать его (более того, позиция за ящиком известна практически всем игрокам). Поэтому многие террористы начинают простреливать ее вслепую. Слева от нее, в углу, есть отличное место для того, чтобы устроить проравшимся через мост террорам неприятный сюрприз. При этом стоит опасаться гранат, которыми противник в изобилии будет закидывать ваше убежище.

Есть еще один довольно рискованный, но эффективный вариант обороны моста. В самом начале раунда один из бойцов спускается в воду и усаживается в уголок под мостом







7 Спрятавшись за этим ящиком, можно довольно долго сдерживать противника.
8 Да, неожиданная атака с тыла его смертельно удивила.
9 Очень маловероятно, что террористы будут ожидать выстрелов снизу. Главное, чтобы тебя самого не обошли по воде!
10 Масштабные столкновения на галерее — частое явление на de_aztec.
11 Дуэль снайперов на мосту — занятие не для слабонервных.

(со стороны террористов). Второй охранник моста отходит в описанное выше укрытие. Терроры, увидев, что мост никем не охраняется, могут рвануть на противоположную сторону. Тут-то их и встретит огонь снизу, с воды, и залпы выскочившего из укрытия контртеррориста. Однако если хотя бы один террорист решит пройти через воду, этому замечательному плану наступит кирдык.

И еще один вариант. Пока двое бойцов сдерживают противника у моста, можно послать еще парочку товарищей через деревянные ворота в тыл противника. Иногда это дает просто потрясающий результат.

Как можно заметить, позиция у моста довольно опасна, так как постоянно присутствует риск словить либо пулю, либо гранату. Но есть еще несколько тактик, позволяющих вообще убрать бойцов с этой позиции. Первая: двое участников команды размещаются на площади и охраняют выход с моста оттуда. В такой ситуации гранаты не смогут им повредить, а вот они будут запросто снимать терроров, выходящих по одному. Кроме того, это дает возможность быстро перебросить бойцов при атаке на базу B. Увы, у этого варианта есть и существенный минус — практически полная беззащитность контртерроров, в случае если террористы атакуют площадь, поднявшись с воды по лестнице.

Можно попробовать и такую тактику: один контртеррорист сидит в точке A и наблюдает в щель между ящиками и косяком прохода за площадью, а второй располагается на площади справа от выхода с моста. Таким образом, они как бы сидят напротив друг друга. При этом террорист, заходя в комнату с моста, не увидит никого и поспешит на точку A. Там он и подставит свою спину человеку на площади и бок бойцу, сидящему на bombplace A. Недостатки у этого варианта те же, что и в предыдущем случае. Да и стрелять нужно очень осторожно и очень метко — иначе можно стать team killer'ом.

Теперь рассмотрим тактику игры за террористов. Первым делом возьмем самый интересный и результативный вариант. Дело в том, что de_aztec — карта довольно большая, и к каждому bombplace ведут несколько путей. Поэтому если каким-то образом удастся оттянуть силы противника от одного из мест закладки, вы вполне успеете поставить бомбу и занять оборону. Делается это примерно следующим образом. Большая часть команды спускается в воду и атакует точку B, поднявшись по пандусу (кстати, на пути к точке B было бы совсем не лишним забросить пару-тройку гранат в комнату, расположенную на выходе с моста). Во-первых, это отвлечет противников от реального места прорыва, а во-вторых, позволит нанести им хоть какой-нибудь урон. Теперь вернемся к точке B. Итак, трое террористов наносят удар, поднявшись с воды. При описанной выше стратегии для контров один из них будет следить за водой, а другой — за дверью. Но при появлении ваших бойцов на пандусе человек, который должен смотреть за воротами, скорее всего, поспешит на помощь напарнику. В это время начинает действовать террорист, который ждал этой атаки за воротами. Так как оба противника будут всецело поглощены перестрелкой, ему не составит никакого труда расправиться с ними парой очередей в спину. После этого ставим бомбу и спокойно занимаем оборону.

Другая ситуация: допустим, что контр на точке B вовремя заметил опасность и успел позвать подмогу. В этом случае придется применять несколько иную тактику. Пока ваша атакующая группа связывает боем силы противника, террорист с бомбой спускается в воду, а затем, поднявшись по лестнице, бежит на точку A. Так как контры перебросят большую часть бойцов на ложное место прорыва, то для охраны точки A останется максимум один человек, да и то он будет больше поглощен наблюдением за боем у места закладки B, чем охраной собственной позиции. В лучшем случае на точке A вообще никого не останется. Так что террорист может спокойно ставить бомбу и поджидать противников.

Про мост стоит рассказать отдельно. Конечно, это очень перспективное направление, так как выход с него ведет прямо к bombplace A и дает возможность зайти в тыл к контрам на площади. Однако здесь нужно быть очень осторожным, поскольку этот путь буквально напичкан ловушками. И даже если вам удастся снять вражеского снайпера на противоположной стороне, то обеспечить безопасность от атаки из-под моста можно, только послав одного из бойцов в воду. Также следует опасаться обхода с тыла через деревянные ворота. По собственному опыту знаю, что перестрелки на мосту очень затягивают, поэтому, увлекшись, можно запросто получить удар в спину. А вообще, лучше сначала закинуть в комнату у моста парочку гранат с воды, а уже затем мчаться в атаку. Так вы и от атаки снизу себя обезопасите, и засевших в засаде контров выкурите.

Не стоит врываться всей командой через деревянные ворота. Начало прохода довольно узкое, поэтому сбившиеся в кучу террористы будут представлять собой отличные мишени для снайперов контров.

Помните главное: в вашем распоряжении огромное количество вариантов развития атаки. Никогда не забывайте про прием с отвлечением противника и нанесением удара в ослабленное место — при грамотном подходе это срабатывает всегда. Смело комбинируйте тактические приемы — можно нанести отвлекающий удар через мост, а человека с бомбой отправить в точку B или придумать еще десяток своих вариантов. Я дал только основные рекомендации, а вы при желании можете разработать еще сотни различных вариантов.

## ТАКТИКА НА ИГРЫ НА КАРТЕ CS_ASSAULT

**Cs_assault** — одна из тех карт в **Counter-Strike**, которые пользуются огромной популярностью в дружеских матчах, но практически никогда не встречаются на чемпионатах и серьезных турнирах. Причина столь странного явления кроется в несбалансированности карты. В определенной степени это относится ко всем картам с приставкой cs_, так как респаун террористов обычно расположен рядом с заложниками, что оставляет террорам достаточно времени для занятия выгодных пози-

ций. Да и сами заложники не отличаются большим умом, что еще больше облегчает задачу терроров.

Итак, приступим. В ангар с заложниками, который охраняют террористы, можно проникнуть тремя путями: через зеленую дверь с правого фланга, в народе именуемую "скрипучкой", через главный вход в ангар и через крышу. Сначала рассмотрим стратегию защищающейся стороны, то есть террористов.

Вход через крышу. Существует три основных метода защиты с этого направления. Первый способ (и самый опасный) — самому забраться в вентиляцию и поджидать там противника. Однако большинство контртеррористов перед спуском в туннель обычно закидывают в него парочку гранат, что резко снижает ваши шансы на успех. Существует менее опасная разновидность этой тактики. Следует подползти практически в упор к тому месту, где контртеррористы спускаются в туннель, но так, чтобы с крыши вас видно не было. К плюсам этой тактики следует отнести то, что гранаты, которые кидают в туннель, будут взрываться далеко позади вас, нанося значительно меньше повреждений.

Другой метод основан на том, что стенки вентиляционной трубы отлично простреливаются с помощью любой штурмовой или снайперской винтовки. Один боец занимает позицию напротив выхода из трубы и, периодически подпрыгивая, следит, не появились ли контры в вентиляции. При этом ни в коем случае он не должен подниматься по лестнице, так как успеть спуститься вниз и не схлопотать пулю от контров будет очень непросто. Второй боец занимает любую позицию. Главное, чтобы с нее простреливалась вся вентиляционная труба. В его задачу входит по сигналу наблюдателя как можно более тщательно изрешетить трубу и всех, кто в ней окажется. Первый террорист при этом может еще и гранату в трубу закинуть. Единственным минусом этой тактики является уязвимость наблюдателя к атакам с двух других входов.

В трубе можно устроить отличную засаду. Самое главное — успеть нажать на курок раньше противника!

Третий вариант. Один боец располагается недалеко от выхода из трубы, но так, чтобы его не было видно с других направлений. Идеальным местом является выход из коридора, ведущего к заложникам. Если контртеррорист вылезет из туннеля, то он не сразу заметит террора и, скорее всего, тут же отправится к праотцам. Если же контр решит свернуть в ответвление вентиляции и попасть прямиком к заложникам, то звук разбившейся решетки предупредит вас об опасности и даст достаточно времени, чтобы среагировать. Недостатком такого метода является необходимость постоянно держать ушки не макушке и не зевать, чтобы не пропустить контра к себе в тыл.

Вход через "скрипучку". Эту небольшую зеленую дверь прозвали так за громкий скрип, издаваемый ею при попытке кого-либо протиснуться в ангар. Казалось бы, лучшее место для охраны этого направления расположено на ящиках в углу ангара. Но следует учесть, что эта позиция отлично простреливается со стороны главного прохода, поэтому вы запросто можете попасть под пулю одного из контров, прорвавшихся с этого направления. Второе место расположено прямо за дверью. Хорошо оно тем, что вас не видно с других входов, да и враг, пытающийся пробраться через "скрипучку", заметит вас далеко не сразу. Далее возможны два варианта развития событий. Во-первых, можно открыть огонь вслепую через дверь в надежде убить оппонента. Однако, как показывает практика, сделать это удается очень редко. Зато такое поведение моментально выдает вашу позицию. Другой вариант намного лучше. Террорист садится за дверью, и, когда контр входит через дверь, он не стреляет, а ждет, пока дверь закроется. Как правило, контртеррорист тоже старается дождаться закрытия двери и обойти ящик справа, так как при обходе слева очень велик риск напороться на пулю. Поэтому, когда дверь закроется, следует немедленно разрядить обойму в удивленного противника, не ожидавшего такого приветствия. Есть еще одна неплохая позиция, расположенная в уголке за "скрипучкой". Колонны прикроют вас от возможной атаки со стороны главного входа, так что там относительно безопасно. Действовать на этой позиции лучше всего следующим образом. Террорист садится на этом месте и ждет, когда откроется дверь, и после этого, не стреляя, просматривает проход в маленькую щель между дверью и ящиком. Контртеррорист видит, что дверь не простреливается, и, соответственно, влетает в проход, рефлекторно обращая свое внимание первым делом на ящики в противоположном углу ангара. Вот в этот момент вы и увидите его плечо в щель. После этого остается лишь сделать меткий выстрел. У этой позиции есть еще одно преимущество: если контртеррористы прошли через главный вход, то они, скорее всего, побегут к тралу на второй этаж, чтобы спасти заложников. Вашу позицию от них скроет маленький зеленый ящик, из-за которого затем можно будет нанести противнику неожиданный удар в спину.

Эта позиция лучше всего подходит для защиты от проникновения через "скрипучку".

Вход через главные ворота. Именно это место обычно служит точкой атаки контртеррористов, так как дает возможность ворваться сразу всей командой, а не просачиваться по одному. Однако главные ворота простреливаются практически со всех направлений, что позволяет организовать эффективную защиту. Лучшие позиции расположены прямо возле входа. Одна слева, другая справа. Причем справа от входа можно занимать позицию в двух местах: на ящике, а также между ним и стеной (чтобы не дать противнику вычислить вас). Кроме того, боец с AWP может занять позицию на втором этаже напротив входа или на балкончике прямо над главным входом, чтобы спокойно простреливать затылки прорвавшихся контров.

После того как мы рассмотрели способы защиты с разных позиций, имеет смысл сказать пару слов об общей тактике. Самый рациональный вариант — распределить своих бойцов так, чтобы перекрыть все возможные точки прорыва. Главное, не забывать перебрасывать часть сил на то направление, где противник оказывает наиболее сильное давление. Однако все время сидеть в обороне не стоит. Иногда полезно запустить одного или двух своих снайперов на крышу. Если сделать это оперативно, то можно отстрелить большую часть противников еще на подходе. Иногда очень полезным оказывается применение "раша". Все террористы хватают стволы помощнее и организованно выбегают из ангара через главный выход. Стычка с контрами, скорее всего, состоится на площади перед ангаром. А там все решит меткость и реакция ваших бойцов.

Теперь рассмотрим тактику игры за контртеррористов. Для них, опять же, есть три направления атаки — крыша, "скрипучка" и главный вход.

Перед спуском в вентиляционную трубу нужно обязательно закинуть туда гранату. Так, для профилактики...

Вход через крышу. Лучше всего сразу забыть про этот вариант. Хотя он и предоставляет самый быстрый доступ к заложникам, но на этом коротком пути вас запросто могут убить раз десять. Тем упрямцам, которые все же пойдут по этому пути, дам парочку советов. Во-первых, перед спуском в туннель туда нужно обязательно закинуть гранату, а еще лучше сочетание HE и flashbang. Если кто-то будет поджидать вас в вентиляции, то такой подарок охладит его пыл. И еще одно. Перед спуском к заложникам не следует разбивать решетку и сразу спрыгивать самому. Лучше всего сначала кинуть вниз flashbang или дымовую гранату. Тогда террор, в случае если он караулит вас с этого направления, будет на время дезориентирован. Но, повторюсь, пользоваться этим



входом можно только в самом крайнем случае.

Вход через "скрипучку". Действуем так: один боец толкает дверь и тут же отступает назад. А второй быстро закидывает в ангар боевую или ослепляющую гранату. Это подстрахует вас на случай, если противник сидит за дверью. Затем врываемся внутрь (далеко проходить не стоит). Необходимо, чтобы дверь полностью закрывала вас с правой стороны. Если террориста на ящиках нет, то, скорее всего, враг поджидает вас в углу справа. Поэтому аккуратно по стеночке отходим назад, кидаем поверх двери гранату в уголок и ждем закрытия двери. Ну а затем останется только добить уже подраненного террориста.

■ Команда контртеррористов готовится к массированному штурму. Сейчас кого-то ждет большой сюрприз.

Главный вход. Очевидно, что это самый простой способ попасть в ангар. Проход этот довольно широкий, что позволяет вести штурм сразу несколькими бойцами одновременно. Однако следует соблюдать осторожность, так как это место очень хорошо простреливается. Первым делом с помощью любого ствола с оптикой следует внимательно изучить дальний угол ангара на предмет обнаружения там вражеского снайпера. Затем можно попытаться прострелить через стены позиции слева и справа от входа. И пока двое бойцов заняты этим полезным делом, остальные врываются в ангар, предварительно закинув туда парочку боевых и ослепляющих гранат. Заходить надо по стенке, чтобы уменьшить вероятность атаки со спины. Здесь надо быстро сориентироваться и, сняв охранников с прохода, помочь своим напарникам. Дальше действуйте по обстоятельствам.

■ Штурмовать ангар с центрального входа очень удобно. Однако сначала следует основательно задымить вход, чтобы лишить сидящих в засаде террористов обзора.

И напоследок несколько тактических советов. Штурмовать ангар лучше всего двумя группами. Как правило, одна идет через "скрипучку", а вторая — через главные ворота. Причем атака второй группы в основном служит отвлекающим целям. Главное — хорошенько пошуметь и оттянуть от первой группы как можно больше противников. После этого первая группа врывается в ангар, а дальше начинается банальная перестрелка, в которой все решает личное мастерство и удача. Места атаки следует периодически менять, чтобы постоянно держать противника в напряжении. А в качестве шоковой терапии можно рвануть всей группой через какой-нибудь проход, захватив с собой что-нибудь мощное и скорострельное.

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

**БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА CD/DVD**

Сводка по компьютерным клубам России находится на диске в разделе "**ИнфоБлок**".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда выслушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

За истекший месяц в сводку было добавлено 3 клуба. "**Тринити**" из Кемерово (29 компьютеров уровня P-4 2600) и два, не побоимся этого слова, огромных клуба из Екатеринбурга — **omUt** (90 машин уровня Celeron 1700) и **omUt 2** (80 машин уровня P-4 2500) — в обоих клубах протянуто оптоволокно для доступа к интернету. Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес ***operkot@igromania.ru*** и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на CD/DVD.

***Сводка проживает по адресу: Наш диск —> ИнфоБлок.***

## WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

### ОБЗОР НЕЙТРАЛЬНЫХ ГЕРОЕВ

Одним из самых важных нововведений дополнения **Warcraft III: The Frozen Throne** было добавление в игру нейтральных героев, которых может взять любой игрок, независимо от выбранной расы. Сначала их было всего пять, но в последнем патче (на момент написания статьи это 1.15) разработчики добавили нового героя — Механика. В этой статье мы расскажем вам обо всех нейтральных героях.

### КОРОЛЕВА ЗМЕЙ

Грозная колдунья из расы наг. Сильно замедляет вражеских юнитов, позволяя легко добивать их при отступлении. Минусы: медленная скорость передвижения, малое количество жизней. Основная характеристика — мудрость.

Заклинания:

1) **Разветвленная молния** — разряд молнии, поражающий нескольких противников одновременно. Молния бьет в форме конуса, поэтому старайтесь, чтобы основная цель находилась спереди и в центре скопления вражеских юнитов. Также существует ограничение по количеству поражаемых целей — их всего пять.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 110 | 85 повреждений каждому юниту |
| 2 | 110 | 160 повреждений каждому юниту |
| 3 | 110 | 250 повреждений каждому юниту |

2) **Ледяные стрелы** — пока действует это заклинание, стрелы не только ранят, но и замораживают противника. Именно благодаря этому спеллу Королева змей является наиболее распространенным героем на просторах battle.net. Пораженный этим заклинанием соперник начинает двигаться и атаковать очень медленно, поэтому убить его не составляет большого труда.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 10 | +5 ед. урона, -30% скорости атаки, -30% скорости передвижения |
| 2 | 10 | +10 ед. урона, -50% скорости атаки, -50% скорости передвижения |
| 3 | 10 | +15 ед. урона, -70% скорости атаки, -70% скорости передвижения |

3) **Магический щит** — защищает юнитов от оружия и заклинаний противника. Практически бесполезный навык: даже на третьем уровне мана у вас кончится задолго до того, как герой успеет отступить.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 25 | 1 ед. урона поглощается за 1 ед. маны |
| 2 | 25 | 1,5 ед. урона поглощается за 1 ед. маны |
| 3 | 25 | 2 ед. урона поглощается за 1 ед. маны |

4) **Торнадо** — вызов мощного управляемого вихря, замедляющего перемещение наземных противников и периодически подбрасывающего их в воздух. Зданиям торнадо тоже наносит урон.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| — | 250 | Возникает торнадо |

### ТЕМНАЯ ОХОТНИЦА

Эльфийская охотница, погибшая в бою и оживленная некромантом. Воплощение хитрости и коварства. Плюсы: высокая скорость передвижения, небольшая стоимость заклинаний. Минусы: малое количество жизней, слаба в ближнем бою. Основная характеристика — ловкость.

Заклинания:

1) **Безмолвие** — все противники, оказавшиеся в указанной области, ненадолго теряют возможность применять заклинания. Безмолвие следует прокачивать, играя против



людей или ночных эльфов, которые частенько используют магию для усиления своих воинов и ослабления ваших. С ростом уровня заклинания увеличивается область действия.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 75 | Запрет заклинаний на 16 (8) секунд |
| 2 | 75 | Запрет заклинаний на 20 (10) секунд |
| 3 | 75 | Запрет заклинаний на 24 (12) секунды |

2) **Черная стрела** — повышает силу атаки. Противники, раненные черной стрелой, после гибели превращаются в скелетов. Огромным плюсом этого заклинания является отсутствие ограничения на количество скелетов. Но жизнь скелетов довольно коротка, так что устроить быструю атаку скелетами вам не удастся.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 6 | +2 ед. урона, 200 жизней у Младшего Слуги Тьмы |
| 2 | 6 | +10 ед. урона, 260 жизней у Слуги Тьмы |
| 3 | 6 | +20 ед. урона, 320 жизней у Высшего Слуги Тьмы |

3) **Похищение жизни** — похищение жизненной силы жертвы и передача ее Темной охотнице. Магия действует так же, как и **похищение маны** у героя людей **Чародея Крови.** Передача действует 8 секунд.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 75 | Передается 25 ед здоровья в секунду |
| 2 | 75 | Передается 40 ед здоровья в секунду |
| 3 | 75 | Передается 50 ед здоровья в секунду |

4) **Подчинение** — полное подчинение указанного противника. Не действует на героев, а также монстров выше 6 уровня. Очень сильное заклинание. Основной целью его должны стать горный гигант, рыцарь, минотавр, ледяной змей и химера. Перезарядка составляет всего 45 секунд.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 150 | Полное подчинение юнита |

## ПАНДАРИЙСКИЙ ПИВОВАР

Воин из народа снежных беорнов, твердо придерживающийся принципа "пьяному море по колено". Плюсы: небольшая стоимость заклинаний, востребованность абсолютно всех заклинаний, эффект неожиданности (по статистике battle.net он является наименее распространенным среди нейтральных героев). Минусы: медленная скорость передвижения. Основная характеристика — сила.

Заклинания:

1) **Огненное дыхание** — облако пламени, обжигающее противников. Заклинание имеет форму конуса, так что старайтесь выбирать цель, находящуюся в центре армии соперника. Если перед применением заклинания вы дохнете на соперника винными парами, то он загорится и будет получать повреждения каждую секунду.

Заклинание Пандарийского пивовара "Огненное дыхание"

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 70 | 65 ед. начального урона, 7 ед. урона в сек. |
| 2 | 70 | 120 ед. начального урона, 14 ед. урона в сек. |
| 3 | 70 | 175 ед. начального урона, 21 ед. урона в сек. |

2) **Винные пары** — указанных противников окутывают опьяняющие винные пары. Юниты, настигнутые этим спеллом, начинают медленно двигаться и часто промахиваются при атаке.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | — | 70 -50% скорости, 45% шанс промахнуться |
| 2 | — | 70 -50% скорости, 65% шанс промахнуться |
| 3 | — | 70 -50% скорости, 80% шанс промахнуться |

3) **Пьяный мастер** — шанс уклониться от атаки противника и нанести дополнительный урон. Объединение заклинаний **Охотника на демонов** (**Змеиная ловкость**) и **Мастера клинка** (**Критический удар**).

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | — | 7% шанс избежать атаки, каждый второй удар нормальный |
| 2 | — | 14% шанс избежать атаки, каждый третий удар нормальный |
| 3 | — | 21% шанс избежать атаки, каждый четвертый удар нормальный |

4) **Три стихии** — герой превращается в трех воинов, наделенных силами Огня, Земли и Ветра. Если хоть один из этих воинов остается в живых по истечении срока действия заклинания, герой возрождается. Очень сильное заклинание. Каждая стихия обладает собственными заклинаниями. Основные — "**Жар Преисподней**", "**Смерч**" и "**Стремительность**". Минусы "Трех стихий" — невозможность использования заклинаний "Винные пары" и "Огненное дыхание", а также опустошение инвентаря героя на время действия заклинания.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 150 | Перевоплощение в воинов, наделенных силами Огня, Земли и Ветра |

## РАЗРУШИТЕЛЬ

Грозный демонический воин, один вид которого повергает противников в ужас. Плюсы: невысокая стоимость заклинаний. Минусы: медлительность. Основная характеристика — сила.

Заклинания:

1) **Огненный дождь** — на указанную область обрушивается несколько раскаленных камней, которые обжигают и воспламеняют противников. Прототип заклинания **Верховного мага** (**Буран**). Действует аналогичным образом.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 85 | 25 урона за волну, 6 волн, 5 ед. урона в сек., 125 ед. максимальный урон |
| 2 | 85 | 30 урона за волну, 8 волн, 10 ед. урона в сек., 150 ед. максимальный урон |
| 3 | 85 | 35 урона за волну, 10 волн, 15 ед. урона в сек., 175 ед. максимальный урон |

2) **Леденящий крик** — противники, услышавшие леденящий крик Разрушителя, приходят в ужас и не могут сражаться в полную силу. Для того чтобы крика испугалось как можно больше юнитов соперника, старайтесь при применении заклинания находиться в центре скопления юнитов.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 75 | -30% атаки |
| 2 | 75 | -40% атаки |
| 3 | 75 | -50% атаки |

3) **Демоническая сила** — при использовании этого заклинания часть урона, наносимого Разрушителем, передается своим воинам, которые находятся рядом с целью его атаки.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | — | Переносится 30% урона |
| 2 | — | Переносится 55% урона |
| 3 | — | Переносится 80% урона |

4) **Печать Преисподней** — воин, на которого наложено это заклинание, теряет по 40 единиц здоровья в секунду. После гибели он превращается в демона. Печать Преисподней невозможно снять или рассеять. Спелл будет действовать до смерти юнита и превращения его в демона, который будет иметь 1600 единиц здоровья и обладать способностями **"Рассеивание чар"**, **"Громовая поступь"**, **"Увечье"** и **"Огненный дождь"**.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 150 | Накладывает Печать Преисподней |

## МЕХАНИК

Гоблин-механик, достигший небывалого мастерства в своем ремесле. Плюсы: заклинание наивысшего уровня действует бессрочно. Минусы: герой ничего не может противопоставить воздушным юнитам, даже при помощи магии. Основная характеристика — разум.

Заклинания:

1) **Мини-завод** — герой строит небольшой завод, автоматически выпускающий заводных гоблинов. Такие гоблины неплохо сражаются в ближнем бою, а при разрушении взрываются, нанося урон окружающим противникам. У заводных гоблинов довольно маленький срок жизни, поэтому старайтесь ставить завод как можно ближе к армии или зданиям соперника.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 125 | Вызов заводных гоблинов, при взрыве наносящих 30 ед. урона |
| 2 | 125 | Вызов заводных гоблинов, при взрыве наносящих 60 ед. урона |
| 3 | 125 | Вызов заводных гоблинов, при взрыве наносящих 80 ед. урона |

2) **Ракетный удар** — пуск ракет в указанную область. Ракеты наносят урон всем наземным противникам, оказавшимся поблизости, и оглушают их на 1 секунду. Довольно неплохое заклинание, учитывая, что ограничения по количеству поражаемых целей нет.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 75 | 30 урона каждому юниту |
| 2 | 75 | 65 урона каждому юниту |
| 3 | 75 | 100 урона каждому юниту |

3) **Техника** — усовершенствование всех способностей механика: ракетный удар — увеличение радиуса поражения; мини-завод — ускорение производства; кибергоблин — повышение защиты и силы атаки, увеличение урона, наносимого зданиям, плюс повышение силы атаки и скорости перемещения.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | — | +2 ед. урона, +10% передвижения |
| 2 | — | +4 ед. урона, +20% передвижения |
| 3 | — | +6 ед. урона, +30% передвижения |

4) **Кибергоблин** — при использовании этого спелла механик превращается в кибергоблина — биомеханическую боевую единицу, обладающую следующими преимуществами: повышенной защитой и силой атаки; возможностью наносить дополнительный урон вражеским зданиям; невосприимчивостью к оглушению и всем заклинаниям, не действующим на технику.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| — | 25 | Превращение в кибергоблина |

## ПОВЕЛИТЕЛЬ ЗВЕРЕЙ

Герой-воин, способный повелевать дикими зверями. Плюсы: все заклинания востребованы, герой может сражаться в одиночку. Минусы: повышенная потребность в зельях маны. Основная характеристика — сила.

Заклинания:

1) **Медведь** — вызов медведя, сражающегося на стороне героя. По сравнению с другими заклинаниями Повелителя зверей, оно довольно дорогое, но эффективное. На третьем уровне медведь получает способность "**Скачок**".

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 125 | Вызов медведя |
| 2 | 125 | Вызов медведя-шатуна |
| 3 | 125 | Вызов призрачного медведя |

2) **Кабан** — вызов кабана, сражающегося на стороне героя. Начиная со второго уровня, кабан начинает применять на себя заклинание "Жажда крови".

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 75 | Вызов кабана |
| 2 | 75 | Вызов разъяренного кабана |
| 3 | 75 | Вызов призрачного кабана |

3) **Сокол** — вызов сокола, выступающего на стороне героя. На первом уровне сокол не может атаковать, но на втором он получает магическую атаку и способность наносить довольно приличный урон. Учитывая то, что магическая атака наносит 200% урона юнитам с тяжелой броней, сокол становится настоящим убийцей орков, основные юниты которых имеют именно тяжелую броню. На третьем уровне сокол становится невидимым при движении.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 35 | Вызов сокола |
| 2 | 35 | Вызов гигантского сокола |
| 3 | 35 | Вызов призрачного сокола |

4) **Стадо ящериц** — вызов стада разгневанных гигантских ящериц. Ящерицы настигают противников героя и взрываются, нанося по 60 единиц урона. Даже защищенная второстепенная база (или, попросту говоря, экспанд) после применения данного заклинания при отсутствии армии соперника полностью разрушается.

| Уровень заклинания | Затрачиваемая мана | Результат |
|---|---|---|
| 1 | 150 | Вызов стада разгневанных ящериц |

На этом рассказ о нейтральных героях можно считать законченным. Теперь, когда вы знаете их плюсы и минусы, вам будет намного легче выбирать, против какой расы какого героя поставить. Не бойтесь экспериментировать, пробуйте совмещать героев своей расы и нейтральных героев или только нейтральных героев — вариантов очень много. Удачи в битвах! ■



■ Механик применяет заклинание "Кибергоблин"

**Над рубрикой "Deathmatch" работали:**
**Quake III Arena и Unreal Tournament 2004: Роман Елшин**
**Counter-Strike: Андрей Чаплюк**
**Warcraft III: The Frozen Throne: Юрий Анисимов**

# КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: ДМИТРИЙ КУЗНЕЦОВ

## ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

В недавнем интервью, взятым авторитетным изданием **CNN Money**, Тодд Холленшид, главный исполнительный директор компании **id Software**, заявил, что демонстрация **Quake IV** на **QuakeCon 2004** (всемирный фестиваль, который проводится id Software каждый год в Техасе) не планируется.



Один из немногочисленных артов Quake IV.

Большой интерес к QuakeCon, который всегда проявляла общественность, обусловлен прежде всего тем, что самые громкие анонсы и самые ожидаемые демонстрации id, как правило, производит именно на этой конференции. На QuakeCon в 2001 году, напомним, было объявлено о разработке Quake IV, а в 2002 году состоялся показ **DOOM 3**. Однако, если Quake IV и не будет продемонстрирован на грядущей QuakeCon, рассуждали знающие люди, логично было предположить, что id намерена подогреть интерес публики иным образом. Это мог бы быть показ ремейка **Quake II** на движке DOOM 3, объявление о начале разработки совершенно нового проекта, о котором сотрудники id твердят на каждом углу, или другой, не менее важный анонс. И лишь буквально за полдня до сдачи этого номера гаданиям на кофейной гуще был положен конец: id объявила о том, что на QuakeCon 2004 будет проведен турнир по DOOM 3.

●●●

В начале июня компания **Abit** провела в Китае **Чемпионат Мира** по **Warcraft III: The Frozen Throne**. В девятнадцати странах мира прошли отборочные турниры, победители которых отправились в Шанхай, где был разыгран главный приз — автомобиль от компании **KIA Motors** — и определены победители. Наш соотечественник, **aT-Deadman**, сумел пробиться в финал соревнований **ACON4** (об этом мы писали в июльской "Игромании" за 2004 год).

Афиша ACON4.

Финальный турнир принес много неожиданных побед и поражений. Так, один из главных претендентов на победу, голландец **4K.Grubby**, проиграл малоизвестному китайцу **YolinY.SuhO**, а россиянин **Deadman** всухую обыграл корейца **SK.Sweet**. Увы, завоевать первое место россиянин так и не смог, уступив в финале американцу **mTw-Wizard**. Тем не менее, второе место тоже стоит считать крупной победой — таких результатов еще не добивался ни один из наших варкрафтеров.

Результаты турнира.

1 место — **mTw-Wizard** (США).

2 место — **aT-Deadman** (Россия).

3 место — **SK.Sweet** (Корея).



aT-DeadMan — в Китае стал вторым!

19 июня пятилетний юбилей отпраздновал самый популярный мод в мире — **Counter-Strike**. Именно в этот день (в 1999 году) была выпущена **CS Beta 1.0**. Трудно переоценить значение этого события: ведь именно Counter-Strike сделала прогейминг действительно массовым мировым явлением и во многом благодаря ей киберспорт стал так популярен.

День рождения CS почти совпал с еще одним юбилеем — 22 июня 1996 года был выпущен **Quake**, который стал не только первой полностью полигональной игрой, но и положил начало новым стандартам сетевой игры. Именно с Quake началось победное шествие сетевых компьютерных игр.

●●●

Завершился пятый **Кубок Наций** по **Quake III Arena**. Впервые за всю историю турнира победительницей стала сборная России. В чемпионате, правда, не участвовали представители Швеции, но остальные игроки и команды демонстрировали не менее высокий уровень игры (хотя, конечно, отсутствие шведов несколько снизило привлекательность турнира). В финале сборная России обыграла сборную Франции со счетом 3:0. В состав сборных входили:

Россия: **Mikes**, **Cooller**, **Evil**, **Jibo**, **prozed**;

Франция: **Thefou**, **Linkin**, **Winz**, **Whylf**.

●●●

В ночь с 25-е на 26-е июня в здании футбольного манежа ЦСКА, аккурат во время праздника "**Выпускник-2004**", прошел показательный турнир, организованный **Национальной профессиональной киберспортивной лигой**.

Состязания вызвали большой интерес у всех присутствующих. Еще до начала регистрации стало ясно, что за выделенные на соревнования шесть часов провести полноценный турнир среди желающих будет просто невозможно, поэтому зарегистрированные команды по Counter-Strike (их было 15) играли с лучшей женской командой Москвы — **Flashback.female**. Победители определялись по количеству выигранных у Flashback раундов. Задача облегчалась еще и тем, что одна из членов команды, **fb.Gu**, не смогла принять участие в турнире из-за болезни — так что девушек всего было четверо. Тем не менее это не помешало им уверенно расправиться со всеми командами, за исключением ребят из **Sprayed**.

Параллельно проводились соревнования по **Warcraft III**. Поскольку обыграть таких профи, как **Deadman.vWeb** и **[64AMD]Caravaggio**, вряд ли было кому под силу, победители определялись по количеству набранных очков. Уже после трех часов ночи, когда на сцене уже от-




"Игромания" выступила информационным спонсором турнира.


Девушки Flashback.female сражались со всеми желающими.

пели "Лицей", "Данко", "Ночные снайперы", "НеПара", МАРА, "Блестящие", Жанна Фриске, "Рефлекс", NeverGreen и другие группы, состоялось торжественное награждение победителей турнира. Команде по CS, занявшей первое место, достались карточки **ASUS Radeon 9600XT**. Второе место заняла команда школы № 743 — ребята унесли домой пять сотовых телефонов **Siemens MC60**, предоставленных компанией **ABIT**. Варкрафтеры получили стильные мышки и коврики от интернет-магазина **Clife**. Те же самые призы достались и девушкам из Flashback.female.

●●●

В конце июня в Белграде (столица Сербии) прошли европейские отборочные игры (**CPL Belgrad**) на чемпионат мира **CPL Summer 2004** — престижнейший турнир по самой популярной сетевой игре. В турнире приняли участие две команды из России — **m5team (ex-flashback)** и **Virtus.pro**. Им противостояли лучшие игроки Европы — шведы **Adrenaline**, немцы **Team64-AMD** и австрийцы **SSV LEHNITZ**, поэтому конкуренция была жесточайшая (всего на турнире играло более семидесяти европейских команд). Тем не менее наши бойцы не ударили в грязь лицом и показали превосходные результаты. Москвичам из m5team удалось выиграть турнир, дважды (!) нокаутировав в суперфинале австрийцев SSV LEHNITZ. Virtus.pro повезло значительно меньше: они заняли лишь четвертое место (см. ниже интервью с ними), проиграв... тем же m5team в очной встрече (13:4 @ de_train). Это первый серьезный успех российской CS-команды после победы **M19** на **WCG 2002**.

Результаты следующие:

1 место — **m5team** (Россия) — поездка на чемпионат мира и **5000 евро**;

2 место — **SSV LEHNITZ** (Австрия) — **3000 евро**;

3 место — **Team64AMD** (Германия) — **2000 евро**;

4 место — **Virtus.pro** (Россия).

Суперфинал: **SSV LEHNITZ** < **m5team** — 0:2 (по картам).

Первая игра — 9:13 (4:8, 5:5) @ **de_nuke**.

Вторая игра — 5:13 (5:7, 0:6) @ **de_dust2**.

СТАТЬИ

## NPCL GRAND FINAL 2004

В начале июля в Москве был проведен крупный турнир, организованный **Национальной профессиональной киберспортивной лигой**. Призовой фонд был весьма солидным — $20650. К участию в **NPCL GRAND FINAL 2004** были допущены только профессионалы NPCL — победители и призеры многочисленных турниров последнего полугодия. Таковых оказалось достаточно много — шестнадцать CS-команд и 20 варкрафтеров.

Для зрителей на турнире был организован настоящий open-air — площадка на свежем воздухе с баром, большим экраном для просмотра матчей и квалифицированными комментаторами. Ну а главные герои — игроки и команды — в это время играли в столичном клубе VIKAWEB.

**Counter-Strike**

1 место — **Virtus.pro — $5000.**

2 место — **M19 — $3000.**

3 место — **ForZe — $2000.**

4 место — **m5team — $1000.**

Финал:

**Virtus.pro** > **M19** @ train [13:05] @ inferno [13:02].

Матч за 3/4 места:

**ForZe** > **m5team** @ train [05:13] @ inferno [13:06] @ dust2 [13:11].

Как видно из итоговых результатов, ситуация с призовыми местами неоднозначна. Возвратившиеся после триумфа в Белграде москвичи **m5team** в тяжелейшем поединке уступили олимпийским чемпионам 2002 года — питерцам **M19** (m5team < M19 @ nuke [14:16] @ cbble [19:15] @ dust2 [13:16]). Затем их окончательно добила в матче за третье место команда **ForZe**. А вот **Virtus.pro** на этот раз показали высший класс, заполучив чемпионский кубок и $5000.

**Warcraft III: Reign of Chaos**

1 место — **64AMD.Caravaggio — $2000.**

2 место — **vWeb.Advocate — $1000.**

3 место — **r095s.Soul — $800.**

4 место — **r095us.Flash-vWeb — $500.**

Финал: **Caravaggio** (Human) > **Advocate** (Human) [2:1] @ PI & 2R & LT.

Стоит отметить, что соревнования по Warcraft III проводились на новой версии игры, дополненной патчем 1.16. Соревнования сразу же показали, что теперь раса людей вновь стала пользоваться популярностью среди профессионалов. Победители NPCL GRAND FINAL 2004 играли именно за людей.

Первый сезон Национальной профессиональной киберспортивной лиги завершился. В ***следующем номере*** "Игромании" мы опубликуем анонс и расписание турниров, которые будет проводить эта организация в ближайшем будущем. Также в сентябрьском номере мы опубликуем репортажи с **WCG Россия 2004** и с **Кубка Мира**, который пройдет в Париже.

## СЕКРЕТ УСПЕХА VIRTUS.PRO

Обычная двухкомнатная квартира, минимум мебели и пять мощных компьютеров, подключенных к сети через десятимегабитную оптику, — так выглядит тренировочная


Ваш покорный слуга с первыми леди российского CS.


Организаторы NPCL Grand Cup 2004.


Обладатель Кубка Мира — Cooller и небезызвестная Gaya.


Команда Virtus.pro, занявшая первое место.


Asmodey на этот раз сыграл неудачно.

"база" **Virtus.pro** (**Runcha**, **LeX**, **groove**, **F_1N**, **Snoop**, **Sally**) в Сокольниках, куда ваш покорный слуга нагрянул в первой половине лета, накануне их визита во Францию на **Кубок Мира** по **Counter-Strike**. Кричать во время тренировок вечером и ночью строго запрещено. Ночью душновато, поэтому все играют в трусах. После ужина, приготовленного Рунчей (Ирина Семенова, менеджер команды), бои возобновляются. Мы с Ирой устраиваемся на надувном матрасе и наблюдаем за играми против лучших команд Скандинавии — **Schroet Kommando**, **Mibr**, **Australis**, **CNN**. В пять утра тренировки наконец заканчиваются, и у меня появляется возможность задать измученным ребятам несколько вопросов.

**"Игромания"**: *Привет! Думаю, вас не стоит подробно представлять нашей аудитории, все и так хорошо знают вашу команду. Начнем, пожалуй, с вашей поездки в Белград на* ***CPL Qualifier***. *Какие впечатления оставила поездка? Какая атмосфера была на турнире?*

**groove:** Впечатления от поездки исключительно положительные. Огромное спасибо нашему югославскому другу Драгану, который сопровождал нас в течение всего чемпионата и был не только нашим гидом в Белграде, но и поддерживал нас во время турнира. Что касается общих впечатлений от Сербии, то нас очень удивила невероятная жара, стоящая в городе, улыбчивые полицейские и забавные причуды местных жителей сербов (в частности, ловля рыбы в фонтанах).

**"Игромания"**: *В групповых матчах вы легко побеждали другие команды. Это легко объяснить: противники были слишком слабы. А вот что случилось? Что послужило причиной поражений от* ***Team64*** *и* ***m5team****?*

**LeX:** Первый день турнира подействовал на нас расслабляюще, и мы потеряли боевой настрой. Впрочем, сейчас любые объяснения прозвучат как оправдание. Мы действительно должны были выступить лучше.

**"Игромания"**: *Какие впечатления остались от игры* ***Adrenaline*** *на этом турнире? Ведь в их состав входят очень известные игроки, и тут вдруг такое сокрушительное поражение... Пару дней назад один из членов их команды,* ***Vesslan****, объявил о решении завязать с CS — настолько его подломила неудача в Белграде.*

**groove:** Во-первых, не думаю, что уход Vesslan из Adrenaline связан с поражением в Белграде. Во-вторых, основной причиной их неудачного выступления на чемпионате явилось предвзятое отношение к противнику и недооценка его сил. Впрочем, остальные команды допустили ту же ошибку.

**"Игромания"**: *Не могли бы вы дать оценку командам Европы? Кто, на ваш взгляд, будет законодателем европейских CS-мод в ближайшее время?*

**F_1N:** Европейские CS-команды можно разделить на два лагеря: в первый входят наиболее профессиональные команды Скандинавии: **SK**, **spixel**, **eye**, **gamers.nu**, **ownage**, **adren**, **titans**, **astralis**, **dsky**. Во второй — **mouz**, **ocrana** и **4kings**. Думаю, тон будут задавать шведы — как, впрочем, и всегда.

**"Игромания"**: *Как бы в продолжение предыдущего вопроса хотелось бы узнать (раз вопрос с поездкой на* ***ESWC 2004*** *можно считать решенным), насколько серьезно вы оцениваете свои шансы выиграть на этом турнире. Ведь вы впервые будете играть против сильнейших команд всего мира...*

**LeX:** На этом чемпионате соберутся самые сильные противники, поэтому не стоит кого-то из них недооценивать. Шансы победить есть у всех. Надо лишь рассчитать свои возможности и постараться выложиться на все сто процентов — тогда, возможно, нам удастся занять одно из призовых мест.

**"Игромания"**: *Основная масса команд тренируется по локалкам или в клубах. Некоторые pro-команды создали собственные тренировочные базы (например вы). Почему вы остановились именно на этом варианте?*

**groove:** Причина одна — в Москве нет ни одного клуба, в котором были бы мощные компьютеры и хорошая связь одновременно. Еще один фактор, который заставил нас перебраться из офиса в квартиру, — необходимость придерживаться хоть какого-то режима. Нынешний сезон до максимума насыщен самыми разными киберспортивными мероприятиями, и выдерживать такой бешеный ритм, умудряясь сохранять нормальную физическую форму, можно только при наличии "базы".

**"Игромания"**: *В чем секрет относительной стабильности вашей команды? Расцениваете ли вы вторые-четвертые места на турнирах как неудачу? Сильно ли вы переживаете по поводу поражений?*

(Все члены команды переводят глаза на Рунчу, недвусмысленно давая понять, что отвечать на этот вопрос придется именно ей.)

**Runcha:** Стабильность "виртусов" основана на тех же факторах, что и в случае с любой другой спортивной командой. Постоянные тренировки, борьба за сохранение основного состава (перебежки Virtus.pro случаются не так уж часто), серьезное отношение к своему делу.

**"Игромания"**: *Как вы оцениваете последние апдейты к CS 1.6?*

**Snoop:** Больше всего радует то, что сделали разновидности прицела и радара. Но вообще есть игроки, которые прошли на своем игровом пути несколько версий CS, не говоря уже об апдейтах. Привыкнуть можно к любым изменения, главное, чтобы они были оправданны. Профессионал должен уметь подстраиваться под любые изменения.

**"Игромания"**: *Расскажите, как, на ваш взгляд, можно организовать успешную CS-команду? Какие условия и факторы необходимы для этого?*

**Runcha:** Мои методы работы с командой несколько отличаются от методов других менеджеров. Я пришла в киберспорт, имея, с одной стороны, некоторый опыт работы в смежной области (игровой индустрии) и не обладая при этом даже самыми элементарными навыками, необходимыми для работы с киберспортсменами, — с другой. Однако я быстро поняла, что для успешного развития проекта такого рода достаточно собрать талантливых игроков с профессиональным отношением к делу и со способностями к командной игре, создать условия и снять с команды все остальные проблемы, кроме их основной задачи — тренироваться, играть и выигрывать.

Так выглядит тренировочная "база" команды.



Идет обсуждение новой тактики.

Virtus.pro в полном составе.

**"Игромания"**: *Ребята, а как вы проводите свободное время? Помните хотя бы, как выглядят родители?*

**Вся команда:** Конечно, тренировки заставляют подстраиваться под определенный режим. Зато тот факт, что мы достаточно серьезно подходим к своему занятию, настроил положительно наших родственников, и у нас с ними полное взаимопонимание.

**"Игромания"**: *Какие планы на это лето?*

**Вся команда:** На данный момент приоритетной задачей для нас является успешное выступление в Париже. Сразу после приезда из Франции мы возьмем небольшой таймаут. ■

## НА CD И DVD

1. Записи игр с финала **Еврокубка** по **Quake III Arena**.
2. Лучшие записи игр с турнира **NPCL Grand Final 2004**.
2. Видеодемонстрация техники прострелов через стены на различных картах **Counter-Strike**.

Традиционное летнее затишье сказывается даже на такой рубрике, как "**КОДекс**". Начало лета считается "мертвым сезоном", когда игры отваживается выпускать далеко не каждый разработчик (в основном — сумасшедшие и те, кто стопроцентно уверен в успехе). Именно поэтому в нынешнем "Кодексе" на этот раз превалируют тайтлы средней руки. Но! Мы постарались скомпенсировать это убойной подборкой пасхалок по таким мегахитам, как **Star Trek: Elite Force II**, **Call of Duty** и **Nocturne**. Особое внимание стоит обратить на "пасхалки" по **Silent Hill 3**, присланные **Живовой Юлией** из Можайска. Найденные ею секреты не только интересны, но и уникальны — эти "пасхалки" не присылал больше никто (по таким играм, как **Grand Theft Auto: Vice City**, **Sacred**, **Hitman: Contracts** и некоторым другим были присланы десятки одинаковых пасхалок). Кстати, удивляет также и то, что это было единственное письмо (из нескольких сотен), посвященное Silent Hill 3, — а ведь по количеству секретов и скрытых бонусов игры этой серии практически вне конкуренции.

## Стандартные коды

*Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.*

### 1503 A.D.: Treasures, Monsters and Pirates

Во время игры нажмите **Enter** и вводите коды:

**Cheat diff x** — изменить уровень сложности, где x — от 0 до 5.

**Cheat achieve** — показать все достижения.

**Cheat safe** — построить пулеметные турели вокруг каждой столицы.

**Cheat sandbox** — сделать всех игроков людьми.

**Cheat ally** — альянс со всеми игроками.

**Cheat peace** — мир со всеми игроками.

**Cheat war** — война со всеми игроками.

**Cheat human** — играть за все стороны.

**Cheat victory** — мгновенная победа.

**Cheat die** — уничтожить выделенные объекты.

**Cheat finish** — закончить постройку выбранного объекта.

**Cheat bird** — выбросить "дикую птицу" на территорию под курсором.

**Cheat nuke** — сбросить атомную бомбу на территорию под курсором.

**Cheat reveal 1** — показать всю карту.

Следующие коды могут также использоваться с параметрами "+" или "-" соответственно для увеличения или уменьшения параметра.

**Cheat tech** — показать технологические достижения.

**Cheat resource** — показать количество ресурсов игрока.

**Cheat age** — показать время игры.

**Cheat military** — показать военные достижения.

**Cheat commerce** — показать коммерческие достижения.

**Cheat science** — показать научные достижения.

**Cheat damage** — показать уровень повреждений выделенных объектов.

### Backyard Basketball 2004

Вы можете выбрать для игры одного из известных персонажей. Для этого нужно в меню создания своего игрока ввести одно из следующих имен:

**BARRY DEJAY** — он самый.

**LEMON BOY** — Thor Herring.

**KOBE** — Kobe Bryant.

**SHAQ** — Shaquille O'Neal.

**VINCE** — Vince Carter.

**MJ** — Michael Jordan.

**ALLEN IVERSON** — он самый.

Также, если в режиме игры **Back-Alley Ball Court** подойти к правой части поля, можно услышать забавные звуки. Только предварительно нужно выключить комментаторов.

### Backyard Football 2004

Введите в качестве имени тренера **REELSTARZ**, и вы получите новых игроков — **Randy Moss** и **Terrel Owens**.

Во время создания нового сезона введите **THOR HERRINGTON** в качестве имени игрока и **1 марта** в качестве даты рождения и получите игрока с максимальными скиллами.

### Carnival Cruise Lines Tycoon 2005: Island Hopping

Во время игры введите **lamacheater**. Вы получите доступ к следующим горячим комбинациям:

**Ctrl+Shift+*** — получить много денег;

**Ctrl+Shift+F11** — показать количество кадров анимации в секунду и получить много денег;

**Ctrl+Shift+K**— сменить погоду;

**Ctrl+0** — что-то случится с вашим кораблем;

**Ctrl+5** — закончится топливо;

**Ctrl+6** — столкновение с айсбергом;

**Ctrl+7** — столкновение со скалами;

**Ctrl+8** — потеряетесь в море;

**Ctrl+9** — нападение монстра.

### Codename: Panzers

Во время игры нажмите Enter и вводите:

**SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS** — неуязвимость;

**SPOTTHEBRAINCELL** — 1000 очков опыта выбранным юнитам;

**MONEYSONG** — 1000 очков престижа;

**MRHILTER** — 100 авиабомбардировок;

**MOTORHEAD** — уничтожение любого противника с одного выстрела;

**BICYCLEREPAIRMAN** — бесконечный запас деталей в ремонтном грузовике;

**DIRTYHUNGRYIANPHRASEBOOK** — мгновенная победа;

**THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD** — уничтожить свои выбранные юниты.

### Crusader Kings

Чтобы открыть консоль, нажмите **F12**.

**Difrules** — неуязвимость.

**Fullcontrol** — контролировать все объекты на карте. Для этого должна быть включена неуязвимость.

**Gold** — 1000 золота.

**Prestige** — 1000 очков престижа.



**Nowar** — компьютерные оппоненты не будут объявлять вам войну.

**Norevolts** — рабы не будут бунтовать.

**Nofog** — показать всю карту.

### Marine Sharpshooter 2: Jungle Warfare

Во время игры нажмите **9**, чтобы открыть диалоговое окно.

**Mpgod** — включить неуязвимость.

**Mpguns** — все оружие и патроны.

## Шестнадцатеричные коды

*Для применения шестнадцатеричных кодов необходима программа* ***Magic Trainer Creator****. Вы найдете ее на нашем компакте в разделе* ***"Софтверный набор"****. А в другом разделе, в* ***"ИнфоБлоке"****, находится детальная инструкция по* ***Magic Trainer Creator****, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются* ***трейнеры*** *(часто являющиеся исполняемыми программиками на базе шестнадцатеричных кодов).*

### Spiderman 2: The Game

Для ввода данного кода вам понадобится одна сохраненная игра. Для начала сделайте копии файлов **gamestat.ini** и **gamex.ini** (где x — номер слота выбранной сохраненной игры), что находятся в директории **System** корневого каталога игры. Теперь можно приступать к редактированию. Открывайте файл **gamestat.ini** стандартным **"Блокнотом"**. Ищите строку **MaxHealth**. Она выглядит примерно так:

**MaxHealth=100** или **MaxHealth=200.**

Число можно ставить практически любое. Остановимся на варианте **MaxHealth=1000**. Сохраняйте файл. Теперь открываем файл **gamex.ini**. И ищем строку **Health**. Она выглядит примерно так:

**Health=100 MaxHealth=100**

Меняем соответственно на **Health=1000 MaxHealth=1000**

Числа можно поставить и меньше, но нет смысла. Только главное, чтобы не больше той, что вы проставили в первом файле. Этот фокус можно производить с любой сохраненкой и в любой момент времени.

### Warlords Battlecry 3

Если вы играете в режиме **Ironman**, то смерть героя фатальна. То есть вы не сможете его воскресить "обычным" методом. Для того чтобы оживить его другим способом, надо проделать следующие действия.

Сделайте копию ваших сохраненных игр до того момента, как ваш герой погибнет. А лучше скопируйте всю папку с сохраненными играми, которая лежит в каталоге **User data** корневой директории игры. После этого включайте игру и проходите тот участок, на котором ваш герой умрет. Выходите из игры и заменяйте всю директорию с сохраненными играми на старую из бэкапа. Но это еще не все. Осталось самое сложное. Откройте редактор реестра **Пуск\Выполнить\regedit** и идите по адресу:

**HKEY_CURRENT_USER\Software\Enlight\Warlords Battlecry III**

И меняйте содержимое на следующее:

**LIMHK0_A=dword:00000000**
**LIMHK0_N=dword:00000000**
**LIMHK0_X=dword:00000000**
**LIMHK1_A=dword:00000000**
**LIMHK1_N=dword:00000000**
**LIMHK1_X=dword:00000000**

Проще говоря, для шести строк **LIMHK0_A — LIMHK1_X**, имеющих параметр **dword**, измените значения на **00000000**.

После этого можете играть дальше. Данный способ тестировался на версии игры 1.0. Говорят, в более поздних версиях он уже не работает, но возможности проверить не было.

### Patrician 3: The Rise of the Hanse

**037ABC3C** — деньги.

**037B8FF0, 038AE294, 038AE2B4, 038AE2F8, 03B8E5C8, 03B8E5C9, 03E26198, 03E26199, 03E2623C, 03E2623D, 03E26240, 03E26241** — вино.

## Игровые ресурсы

*Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку просто слушать. Звуки использовать для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.*

### Периметр (Perimeter)

В корневой директории игры лежит exe'шник программы конфигурации. Так что если игра вылетает, попробуйте покопаться в ваших настройках с помощью этой программы.

**<Каталог игры>\Cache_font** — игровые шрифты.

**<Каталог игры>\Resource\Cursors** — игровые курсоры.

**<Каталог игры>\Resource\Fx** — некоторые игровые эффекты.

**<Каталог игры>\Resource\Locdata** — специальная папка для контента игровой локализации. В ней находятся такие ресурсы, как диалоги, монологи и реплики отдельных юнитов, тексты брифингов, шрифты, в общем, все, что необходимо изменить для нормальной локализации игры.



**<Каталог игры>\Resource\Missions** — игровые миссии.

**<Каталог игры>\Resource\Music** — игровая музыка в формате **ogg**.

**<Каталог игры>\Resource\Saves** — ваши сохраненные игры, разложенные согласно игровым профилям.

**<Каталог игры>\Resource\Sounds** — игровые звуки.

**<Каталог игры>\Resource\Worlds** — все, что относится к различным игровым мирам и территориям.

### MOB Enforcer

**<Каталог игры>\Profiles** — ваши игровые профили.

**<Каталог игры>\Save** — ваши сохраненные игры, разбитые по игровым профилям.

Игра эта сделана на движке **Lithtech Jupiter** (том же самом, на котором построены **No One Lives Forever 2** и **Contract J.A.C.K.**), так что все ресурсы игры лежат в одном большом архиве **Game.rez** в корневом каталоге игры. Вскрывается средствами, предназначенными для всех игр, основанных на вышеназванном движке.

### The Suffering

В корневом каталоге игры лежат несколько dll'ок и игровых иконок, а также лог-файл установки.

**<Каталог игры>\Levels** — все относящееся к уровням игры, аккуратно разложенное по отдельным папкам.

**<Каталог игры>\Saves** — ваши сохраненные игры.

## Классика

В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие играбельности.

### Carmageddon TDR 2000

**0066B088** — деньги
**0066B088** — броня
**0066B088** — энергия
**0066B088** — средства атаки (ракеты, патроны)



**KODEX НА КОМПАКТАХ И DVD**

Архив всех разделов **KODex** ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на CD/DVD в разделе **"Софтверный набор/Игроманский стандарт"**. Пользуйтесь на здоровье!

## Earthworm Jim 3D

**00546CA0** — жизни

**0054412C** — зеленые шары

**004FBFDB, 004FBFE1** — мощные зеленые шары

**00546CA4** — патроны к автомату

**00546CDC** — ракеты

**00546D14** — бананы

**00546D30** — заряды бластера

**00546D68** — яйца

**00546DD8** — топоры

**00546DF4** — грибы

## Lemmings Revolution

**004CBAA4** — собственно лемминги

**004C91E8** — строители

**004C91F0** — копатели

**004C91D8** — скалолазы

**004C91E0** — специалисты по копанию

**004C91DC** — парашюты

## Perfect Pool

**00A48640** — количество забитых вами шаров

**00A48695** — количество забитых компьютером шаров

Изменяя значения, помните, что для победы нужно забить всего 8 шаров, а максимальное количество шаров на столе — 15. Не перестарайтесь!

## Tower Toppler

**0043EE9C** — количество оставшихся жизней

**0043EEA0** — очки

**0012FC1C** — время

# Easter Eggs

*Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть easter eggs, в переводе на русский — "пасхальные яйца".*

## Call of Duty

На карте **mp_rallyard** включите режим наблюдателя и идите в помещение с танками. Входить желательно через дверь. Подойдите ко второму с конца танку, что в колонне справа. "Войдите" в него и посмотрите вниз. Вы увидите 3 буквы: **NED**. Смотреть нужно внимательно, так как их цвет почти не отличается от цвета пола. По непроверенным данным, Ned — это имя главного дизайнера этой карты.

## Nocturne

Откройте "Блокнотом" файл **Nocturne.cfg**, который находится в папке System корневого каталога игры. Найдите в нем строку

**HeroNumber=2**

"2" — это номер вашего героя. Если изменить его, можно играть за различных персонажей, таких как Haystack, Svetlana. Однако если изменить параметр на 0, появится совершенно новый персонаж. Это женщина, которую зовут Gabrielle. Она похожа на героя Клинта Иствуда в фильме "Хороший, плохой, злой". Такая же шляпа, пончо, сапоги. Кроме того, у нее будет свое уникальное оружие — шестизарядный револьвер.

К сожалению, полноценно поиграть и пройти игру за нее не получится. Игра вылетает в некоторых эпизодах. Однако совершенно точно можно полностью пройти пятый уровень.

## Star Trek: Elite Force II

### Секретные карты

В **Star Trek: Elite Force 2** при наборе определенного количества золотых моделек корабля Enterprise в меню "Секреты" открывается доступ к одной из секретных карт. Обнаружить эти модельки достаточно просто. Во-первых, сканируйте все комнаты трикодером (после умерщвления врагов, разумеется). Во-вторых, тщательно исследуйте все стены, двери, ящики и прочие подозрительные предметы (для этого надо нажимать кнопку "использовать"). В-третьих, включайте режим ночного видения в темных местах — кто знает, что за бонус можно обнаружить в темноте. В-четвертых, обшаривайте абсолютно все закоулки на каждом уровне.

Если вы будете постоянно следовать этим четырем советам, то в конце игры у вас будут 81 моделька, что откроет доступ ко всем шести бонус-картам, на каждой из которых вас ждет простенькое задание. Впрочем, собирать все модели необязательно — для доступа ко всем бонус-картам достаточно собрать 70 золотых кораблей (сбор абсолютно всех Enterprise'ов, к сожалению, ничего не дает).

Каждая из карт открывается после сбора определенного количества моделей:

1) 10 моделей — уровень H Swamp Cabin.

На уровне присутствует только один объект — темный особняк. Задание — "убить всех монстров". Сделать это довольно легко, ведь противников не больше десятка. Монстры, как правило, прячутся за дверьми.

2) 20 моделей — уровень H Shuttle Shootdown.

На этой карте действие разворачивается на мосту, находящемся в центре пустынного города. В воздухе мельтешат корабли инопланетян, которые вам необходимо сбивать (нужно уничтожить как минимум три корабля). Уровень ничем не примечателен, за исключением одного момента: на крыше одного из зданий висит фотография разработчиков с подписью: "Have you seen these missing peoples?" ("Не видели ли вы этих пропавших людей?").

3) 35 моделей — уровень Shooter with Korban.

Изюминка этой локации заключается в том, что камера здесь переключается на вид от какой-либо одной точки (а-ля **Resident Evil**). Мало того, мы играем не за кого-нибудь, а за клингонца Корбена. На уровне имеется несколько секретов: например, если в самом начале пойти не в сторону двери, а налево, вы найдете броню +100.

4) 45 моделей — уровень с зарисовками.

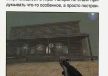
Это своего рода музей "deleted scenes". Оружие из ранних версий игры, первоначальные варианты некоторых уровней, забракованные модели монстров и многое другое. Увы, картинок не так много, как хотелось бы. Для того чтобы посмотреть комментарии к артам, примените на таблички под ними свой трикодер.

5) 60 моделей кораблей — уровень H Alien Cloning Facility.

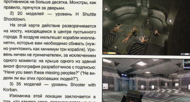
Довольно заурядный уровень, невесть как пробравшийся в пакет бонусных карт. В чем состоял замысел разработчиков, не совсем понятно.

6) 70 моделей кораблей — галерея персонажей.

В этом месте собраны все персонажи, встречающиеся в игре. Авторы не стали придумывать что-то особенное, а просто построи-







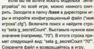




ли их всех в несколько рядов и прописали для каждого из них по одной реплике.

Если вы не хотите искать модельки "Энтерпрайза" по всей игре, можно немного схитрить. Заходите в папку **/base** в директории игры и откройте конфигурационный файл ("имя игрока".cfg"). Включите поиск и найдите строку "seta g_secretCount". Выставьте нужное вам значение (например, "70"). В итоге строка примет следующий вид: "seta g_secretCount "70"". Сохраните файл и возвращайтесь в игру.

## Супербратья Марио



Самая первая пасхалка встретится нам на уровне **Attrexian Station Level 1a**. Аттрексианец приводит вас в оружейную комнату (если до этого вы защитите его от экзоморфов), где лежит **Attrexian Arc Launcher**. Просканируйте трикодером заднюю стену помещения, и вы увидите, что за ней что-то спрятано. Стреляйте по ней (это займет довольно много времени — стена на редкость крепкая) до тех пор, пока не увидите белую трубу, в которую вам надо будет залезть. Вы окажетесь в небольшой мини-игре, напоминающей **Super Mario**. Игра сложная, но бывалый NES-овец сможет запросто пройти весь уровень с двух-трех попыток. Не забывайте собирать золотые модельки Enterprise (всего их будет шесть)!

## Большая стирка

Во время третьей миссии по сбору информации поищите единственный секрет на карте. Войдите в одну из дверей справа от турбо-



лифта. Спуститесь по лестнице вниз, и вы обнаружите золотой корабль, плюс комнату для стирки с подозрительной надписью "**Porterhauser**" на стенах. Перед вами стоит самая обычная стиральная машинка из XX века (только дисплеи выполнены в стиле **Star Trek**).

## BoBo

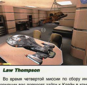


В самом конце уровне **Drull Ruins Level 1b** спрыгните с моста, ориентируясь на станет золотую модель корабля, которая лежит на открытой местности. Когда подберете ее, не спешите возвращаться назад, а пройдите по парапету до темного угла (оттуда видно площадь, на которой вы недавно сражались с экзоморфами). Там вас ждет еще один кораблик и надпись "BoBo" (в этом месте довольно темно, поэтому придется подсветить фазером). BoBo — это не кто иной, как Брайн Джонс, один из дизайнеров игры.

## Уменьшенные экзоморфы



На уровне **Drull Ruins Level 2b** сверните с основной дороги и идите к мосту, окруженному силовым полем. Спустившись там на небольшую платформу справа, вы обнаружите броню и несколько уменьшенных экзоморфов. Будьте осторожны, монстры хоть и маленькие, но повреждения наносят приличные. Кстати говоря, похожее место есть и в **Serious Sam**.



## Law Thompson

Во время четвертой миссии по сбору информации вас попросят зайти к Клейи в комнату для гостей. Не торопитесь к ней — она может и подождать. Сначала зайдите в дверку слева от ее (на этой двери есть надпись "**Ens. Law Thompson**"). Внутри вас ждет очередной золотой Enterprise и целая куча моделей транспорта из вселенной Star Trek.

## Плакат обезьяны

На первой карте миссии **Search And Rescue (Attrexian Colony Level 1a)** необходимо найти группу аттрексианцев. После этого вы должны следовать за девушкой, которая проведет вас к двери на следующий этап. Не торопитесь следовать за ней — в коридоре справа расположена дверь с кодовым замком. Код к ней можно увидеть сквозь люк в стене снаружи — "715151337". Внутри комнаты висит плакат с изображением обезьяны, снабженный следующей надписью: "The monkeyils not amused".

## Crate Monster

На уровне **Attrexian Colony Level 1b** обитает один из самых экстравагантных монстров в игре. Чтобы увидеть его своими глазами, придется немного потрудиться. Для начала вам нужно затопить пять зеленых ящиков с эмблемой клингонов. Если вы сделали все правильно, то перед вами возникнет надпись:



"The door is opened elsewhere". Теперь нужно найти место с большой трубой под потолком. Спрыгивайте вниз и сворачивайте за угол — дверь открылась именно там. Заходите в просторное помещение и походите по кругу. Неожиданно ящики в углах комнаты начнут двигаться, а потом, взлетев, превратятся в гигантского "ящикомонстра". Здоровья у него немного, так что убить не составит труда. После боя в полу откроется спуск, где вам дадут кучу патронов, брони и много другого.

### Пародия на "Звездные войны"

На уровне **Klingon Base Level 1a** есть целых два интересных пасхальных яйца. Первое можно обнаружить в основном коридоре, если заглянуть в дымящуюся трубу (как обычно, ориентир — золотой корабль, лежащий внутри). Включите режим ночного видения, и вы обнаружите за решеткой фотографию культового персонажа — Dope Fish'a.

Второй секрет — сценка в ресторане. После того как вы выпросите доступ к VIP-помещениям, не торопитесь заходить внутрь — обратите внимание на трех индивидуумов, сидящих за столиком. Фанаты "Звездных войн" сразу узнают момент найма Хана Соло (причем в его роли почему-то выступает девушка). Отбарабанив положенные им по сценарию фразы, персонажи замолкают и на попытку поговорить отвечают что-то про Ка-Пектов.

### Голографическая танцовщица

В той миссии, где вы будете выступать в роли ромуланца (**Romulan Outpost Level 2a**), не торопитесь уходить с уровня сразу после выполнения задания. Используйте терминал под лестницей у выхода — вы сможете еще раз полюбоваться на четырехглазую танцовщицу, теперь голографическую (первый раз ее можно было наблюдать в баре из предыдущей пасхалки).

### Шахматисты

Во время последней, седьмой, миссии по сбору информации можно заглянуть в тюрьму (там одно время сидел торговец Омаг) и, нажав кнопку "Использовать" возле стены первой по счету камеры, полюбоваться на игру двух человек: капитана Жана-Люка Пикарда и его злейшего врага-ромуланца. Обратите внимание, что на поле не обычные фигурки, а эксклюзив, выполненный в форме экзоморфов. Некоторые из них даже летают (!). В эту комнату, кстати, можно попасть во время любого "сбора информации" (включив код прохождения сквозь стены), вот только игроков вы там не обнаружите.

## Silent Hill 3

### Crispy toasted bread dead

Как известно, при повторном прохождении в режиме Extra New Game Хэзер получает возможность использовать огнемет. Следствием этого станет забавная пасхалка. Чтобы обнаружить ее, идите в пекарню на третьем этаже торгового центра и посмотрите внимательно на флаер, лежащий на одном из прилавков. Раньше там было написано "Crispy toasted bread right to your very door" ("Хрустящий пропеченный хлеб специально для вас!"). Теперь же там красуется совершенно другая надпись:"Crispy toasted DEAD right to your very door" ("Хрустящие пропеченные мертвецы специально для вас!").

### Мертвый Солид Снейк



Прежде чем прыгнуть в дыру на матрац в недостроенном здании, повернитесь назад и посмотрите на стену. Там вы увидите труп человека с пистолетом, снабженным глушителем. Точно такой пистолет носит с собой Солид Снейк, главный герой серии **Metal Gear Solid** (разработчики которого, кстати, работают в том же здании, что и авторы **Silent Hill**). Хэзер прокомментирует это явление, а глушитель предусмотрительно заберет с собой.

### Отсылка к Стивену Кингу

Из записки в больнице Брукхэвена можно узнать, что одного из врачей звали Мидкифф — в честь Дейла Мидкиффа, который играл доктора Луи Крида в фильме "Кладбище домашних животных", снятом по сценарию Стивена Кинга. Один из документов подписан некой Р. Кросби — еще одна отсылка к фильму, ведь актриса Дейнис Кросби играла роль Рейчел Крид в "Кладбище домашних животных". Буква "R", скорее всего, означает имя "Рейчел".

**"Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", "Easter Eggs" (Call of Duty, Nocturne) — Александр Опальский.**

**"Easter Eggs" (Star Trek: Elite Force II) — Евгений Колпаков**

**"Easter Eggs" (Silent Hill 3) — Юлия Живова (*lita-hardys@yandex.ru*)**

**Общее руководство геймхакерской деятельностью — Игорь Варнавский.** ■

## Читательские пасхалки

**Дорогие читатели! С момента первой публикации врезки "Читательские пасхалки" на нас обрушился прямо-таки град писем с самыми различными Easter Eggs. Причем, в основном, приходят очень интересные, ранее не опубликованные на страницах "Мании", секреты. Со следующего номера мы начинаем выявлять и премировать победителей, а присланные ими секреты — публиковать в КОДексе.**

Если вам известен какой-либо секрет — пасхалка, хинт, прикол — из какой-либо популярной игры, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот, на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на скриншоте это продемонстрировать нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), архивируйте скриншот и текстовый файл архиватором RAR и шлите нам по адресу: ***kodex@igromania.ru***.

Если пасхалка (или другой секрет) нам понравится, мы обязательно опубликуем ее на страницах **"КОДекса"** и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала (только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена).


www.playmobile.ru
ЗАРЯДИ ТЕЛЕФОН!
ЛУЧШИМИ ИГРАМИ
Ancient Ruins 1
Зло проснулось. Ужас и моральный террор свирепствуют на некогда мирных землях шести великих королевств. И только тайный орден рыцарей стоит на пути зла.
Ты должен найти магический щит, а потом собрать все остальные великие артефакты, необходимые для победы над Мраком. Ты, паладин ордена, спускаешься в мрачные подземелья, где погребен король Моркус, бывший владелец волшебного щита. И твари Мрака встают у тебя на пути... Головоломки, квесты и яростные битвы ждут тебя герой.
Ancient Ruins 2
Приключения продолжаются. Ты путешествуешь по ледяным закоулкам древних империй и ищешь очередной артефакт в мире Ancient Empires.
Ghost Attack
Ghost Attack выдержан в мрачных тонах фильма ужасов. Ближайшим аналогом можно назвать игру House of Dead, ставшую блокбастером на персональном компьютере и игровых приставках.
Игрок расстреливает наступающих зомби и демонов, используя зажигательные и разрывные снаряды.
Go Go Digger
Гоу, гоу, диггер! В ногах - твое спасение. Вы не поверите, но это именно тот случай, когда рыть яму другому не только приветствуется, но и всячески поощряется. Классический "Диггер", раскрашенный на новый лад, радует глаз и притоптывает ногой, уминая свежевырытый пласт земли.
Ройте ходы, собирайте алмазы и драгоценные камни...
Mafia Wars
Эпическая гангстерская сага, повествующая о Нью-Йорке суровых 20-х годов XX века. В одной игре переплелись элементы стратегии, квеста, стрелялки и ролевой игры.
Главный герой, по имени Джо, только что прибыл из Европы, в надежде поймать за хвост знаменитую Американскую Мечту. Однако чистить башмаки прохожим на улице показалось ему скучным занятием. И Джо становится гангстером!
Phoenix
От Китая и до северных морей, девушка Феникс всех сильней! Одна из лучших платформенных аркад среди новых разработчиков повествует о приключениях молодой героини, спасающей своих друзей по всему миру. Четыре огромных уровня, красивая графика, вибрация и удобное управление. В игре много действия, быстрых и опасных в драке врагов. Головокружительные прыжки, яростные погони и обманные приемы - вот что поможет Фениксу не только выжить, но и спасти своих любимцев.
Planet Force
Планетарные Силы - это лучшие из лучших, это элита войск Земли. Эти воины стоят на страже мира в Галактике. И любой враг, откуда бы он не пришел, получит достойный отпор. Ураганная космическая стрелялка с красивой графикой.
Spooky Slots
Перед вами - игровой автомат "Фруктовая машина", собранный на кладбище мастерами и любителями ужастиков. Откройте для себя чарующий мир могил, наполненных живыми мертвецами.
В этой жутковатой, но забавной игре спрятана мини-игра, которые открывается только при выпадении определенной комбинации.
Universal Chaos
Космическое лето 2064-го... Гигантские города расползлись по всей Земле и власть, "во благо человечества", захватило единое мега-правительство. Но благими намерениями вымощена дорога в ад. Попробуй выжить джунглях будущего.
Yeti Sports 2
Супер-продолжение-мега-игры про пингвина. Научи его летать! Да так, чтобы метко, прямо в яблочко... Игра "Швырни Пингвина-2" позволяет зарядить в одну мишень до нескольких пингвинов за один сеанс. Используй мускулы снежного человека, чтобы заставить пингвина преодолеть земное притяжение. Для игры просто нажимай любую цифровую клавишу на телефоне. По результатам пяти ударов ваша общая оценка может быть
Внимание! Конкурс!
Купи 3 Java-игры и ответь на простой вопрос: «какая игра изображена на картинке?»
Пришли название этой игры и номер своего мобильного телефона на адрес: konkurs@playmobile.ru
10 счастливчиков, первыми приславшие правильный ответ, получат уникальный первый номер журнала «MOBI. Мобильная связь» с автографами редакции!
Журнал создается «Игроманией» и полностью посвящен мобильной связи, включая игры, sms-развлечения и уйму всего другого!
Mobi
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ
Чтобы скачать игру:
1 Выберите из таблицы код для вашей модели телефона;
2 Наберите код игры как новое sms-сообщение;
3 Пошлите sms с кодом игры на 3010

| | Ancient Ruins 1 | Ancient Ruins 2 | Ghost Attack | Go Go Digger | Mafia Wars | Phoenix | Planet Force | Spooky Slots | Universal Chaos | Yeti Sports 2 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Nokia 3100 | 7290201002 | 7300201002 | 7330201002 | 7240201002 | 7370201002 | 7250201002 | 7340201002 | 6970201002 | | 7210201002 |
| Nokia 6200 | 7290218002 | 7300218002 | 7330218002 | 7240218002 | 7370218002 | 7250218002 | 7340218002 | 6970218002 | | 7210218002 |
| Nokia 6100 | 7290217002 | 7300217002 | 7330217002 | 7240217002 | 7370217002 | 7250217002 | 7340217002 | 6970217002 | | 7210217002 |
| Nokia 3200 | 7290232002 | 7300232002 | 7330232002 | 7240232002 | 7370232002 | 7250232002 | 7340232002 | 6970232002 | | 7210232002 |
| Nokia 7250i | 7290228002 | 7300228002 | 7330228002 | 7240228002 | 7370228002 | 7250228002 | 7340228002 | 6970228002 | | 7210228002 |
| Nokia 6650 | 7290224002 | 7300224002 | 7330224002 | 7240224002 | 7370224002 | 7250224002 | 7340224002 | 6970224002 | | 7210224002 |
| Nokia 7650 | 7290229002 | 7300229002 | 7330229002 | 7240229002 | 7370229002 | 7250229002 | 7340229002 | 6970229002 | 7260229002 | 7210229002 |
| Nokia N-Gage | 7290231002 | 7300231002 | 7330231002 | | 7370231002 | 7250231002 | 7340231002 | 6970231002 | 7260231002 | 7210231002 |
| Nokia 3595 | 7290213002 | 7300213002 | | | 7370213002 | | | 6970213002 | | |
| Nokia 7250 | 7290227002 | 7300227002 | 7330227002 | 7240227002 | 7370227002 | 7250227002 | 7340227002 | 6970227002 | | 7210227002 |
| Nokia 3300 | 7290202002 | 7300202002 | 7330202002 | 7240202002 | 7370202002 | 7250202002 | 7340202002 | 6970202002 | | 7210202002 |
| Nokia 3600 | | | 7330214002 | | | 7250214002 | 7340214002 | 6970214002 | | 7210214002 |
| Nokia 6220 | 7290219002 | 7300219002 | 7330219002 | 7240219002 | 7370219002 | 7250219002 | 7340219002 | 6970219002 | | 7210219002 |
| Nokia 5100 | 7290216002 | 7300216002 | 7330216002 | 7240216002 | 7370216002 | 7250216002 | 7340216002 | 6970216002 | | 7210216002 |
| Nokia 8910i | 7290230002 | 7300230002 | | | 7370230002 | | | 6970230002 | | |
| Nokia 3410 | | | | 7240203002 | | | | 6970203002 | | |
| Nokia 3530 | 7290207002 | 7300207002 | | | 7370207002 | | | 6970207002 | | |
| Samsung C100 | | | 7330606002 | | | | 7340606002 | | | |
| Nokia 6600 | 7290222002 | 7300222002 | | | 7370222002 | | | | | 7210222002 |
| Nokia 3650 | 7290215002 | 7300215002 | 7330215002 | | 7370215002 | 7250215002 | 7340215002 | 6970215002 | 7260215002 | 7210215002 |
| Nokia 6610 | 7290223002 | 7300223002 | 7330223002 | 7240223002 | 7370223002 | 7250223002 | 7340223002 | 6970223002 | | 7210223002 |
| Nokia 7210 | 7290226002 | 7300226002 | 7330226002 | 7240226002 | 7370226002 | 7250226002 | 7340226002 | 6970226002 | | 7210226002 |
| Nokia 3510i | 7290205002 | 7300205002 | | 7240205002 | 7370205002 | | | 6970205002 | | |
| Siemens S55 | 7290414002 | 7300414002 | 7330414002 | | | | 7340414002 | 6970414002 | | 7210414002 |
| SonyEricsson T610 | 7290503002 | 7300503002 | | 7240503002 | | | 7340503002 | | | 7210503002 |
| Siemens M55 | 7290409002 | 7300409002 | 7330409002 | | | | 7340409002 | | | 7210409002 |
| Siemens C60 | 7290405002 | 7300405002 | 7330405002 | | | | 7340405002 | | | 7210405002 |
| SonyEricsson Z600 | | | | | 7370506002 | | | | | 7210506002 |
| Siemens SL55 | 7290420002 | 7300420002 | 7330420002 | | | | 7340420002 | 6970420002 | | 7210420002 |
| Siemens MC60 | 7290411002 | 7300411002 | 7330411002 | 7240411002 | | | 7340411002 | | | 7210411002 |
| Motorola T720 | | | 7330104002 | 7240104002 | 7370104002 | | 7340104002 | 6970104002 | | |

При этом стоимость игры 2 $ снимается с Вашего счёта. Не посылайте sms с кодом игры более одного раза. Дождитесь ответной sms ссылки и закачайте себе игру, используя wap соединение.

РОЛЕМАНСЕР
www.rolemancer.ru

# ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
# ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

## НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



## РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

### DUNGEONS & DRAGONS

Не успел выйти очередной официальный сеттинг для "Подземелий и драконов" — Эберрон, как Wizards of the Coast начинают всячески его поддерживать. Поначалу, разумеется, официальными приключениями, первое из которых вышло в июле. Труд самого Кейта Бейкера (кто не в курсе — это благородный отец Эберрона), Shadows of the Last War, может играться либо сам по себе, либо как продолжение приключения The Forgotten Forge, помещенного в самом конце книги Eberron Campaign Setting. В последнем случае игроки снова встретятся с уже знакомыми персонажами и побывают в известных им местах. Вообще, главным героям предстоит здорово погулять по материку Хорвэйр в поисках некоей тщательно охраняемой субстанции. Но это еще не все: в книгу вложена 16-страничная брошюра с рассказом Death at Whitehearth все того же Бейкера — оный текст якобы поможет игрокам сориентироваться в мире Эберрона и не растеряться в критические моменты приключения. А если они таки доживут до конца, то в сентябре их ждет продолжение от неугомонных "Мудрецов" — Whispers of the Vampire's Blade.

### WORLD OF DARKNESS

Год назад компания White Wolf Games заявила о том, что известнейшее из ее игровых творений — вселенная "Мира Тьмы" — претерпит в ближайшем будущем основательную ревизию. Осенью, зимой и весной настали Судные дни Вампиров, Оборотней и Магов, а вот август, похоже, принесет им возрождение. Итак, 21 августа сего года выходит основная книга правил нового World of Darkness, а вместе с ней — базовый справочник по вампирам — Vampires: The Requiem. Новый "Мир Тьмы", как нам обещают, останется сеттингом современного хоррора, однако это чуть ли не единственное, что будет роднить его со старым. Впрочем, хочется надеяться, что популярность нового WoD не уступит известности его предшественника. Главное нововведение в игромеханике: теперь все подразделения "Мира Тьмы" будут действовать по одним и тем же правилам, изложенным в базовой книге. Помимо "Реквиема", на ближайшее будущее запланирован выход книг Werewolf: The Forsaken и Mage: The Awakening.

А вот обложечку новых "Вампиров" показать пожадничали...

## КОЛЛЕКЦИОННЫЕ КАРТОчНЫЕ ИГРЫ

### LORD OF THE RINGS

Выпустив в свет нашумевшие Reflections, Decipher'овцы смогли спокойно заняться очередным "нормальным" расширением LotR TCG — Mount Doom, сиречь "Роковая гора". Оное — заключительный, третий сет блока "Возвращения короля" и десятый по счету от начала игры. Форма выпуска осталась классической: 122 карты (по 40 трех степеней редкости плюс 2 премиальные); 2 вида 63-карточных стартеров ("Фродо" и "Сэм"), состоящих из фиксированной части (карты всех трех сетов блока) и трех случайных редких карт "Роковой горы"; 11-карточные бустера, фойловые версии всех карт. Касательно собственно карт и стратегий сделано следующее: поощрение Братств из одних хоббитов, новые и более сильные эльфы, новые версии Арагорна и Эовин, карты Свободных народов, дающие преимущества при потере инициативы. К Тени пришли сауроновские орки, становящиеся сильнее при скитании, способные к излечению назгулы, новые версии Голлума и Шелоб. На заграничных прилавках "Роковая гора" появилась 14 июля.

### MAGIC: THE GATHERING

Все страны заняты своими Национальными Чемпионатами, и игроки не рвутся на крупные турниры за пределами своих стран. Единственный Grand Prix Zurich прошедшего месяца был в формате Mirrodin Block Constructed. Победителем стал Manuel Bucher (Tooth&Nail), одолевший в финале Matteo Cirigliano (UG-Shard).

Коснемся самых крупных и значимых "Нациоиналов". В Италии Национальная команда состоит из Mario Pascoli (Affinity), Dario Parazzoli (Affinity) и Marco Pancini (Elf&Nail), в качестве запасного - Luca Chiera (Red Control). Эти имена — новые и незнакомые. На японском чемпионате победил относительно знакомый игрок — Tsuyoshi Fujita (Rg Goblins). Второе и третье места — Kenji Tsumura (Affinity) и Shunsuke Kamei (UW-Control), запасной — Shuhei Nakamura (Affinity). Самый солидный из всех Национальных Чемпионатов — штатовский. В этот раз топ 8 не был звездным. Только Bill Stead (GW-Control) дошел до финала, где его поджидал Craig Krempels (Elf&Nail). Третье и четвертое места — Ben Zoz (UW-March) и William Postlethwait (Affinity). Особое внимание хочется уделить Национальному Чемпионату Англии. Его основным отличием от вышеперечисленных является то, что проходил он после 20 июня. А

## Games Day в Москве

Компании "Алегрис" (Россия) и Games Workshop (Англия) 27 июня провели в Москве очередной "День игры". Как обычно, он был посвящен в первую очередь военно-тактическим играм с миниатюрами: Warhammer Fantasy, Warhammer 40000, "Властелин колец".

Турнир по фэнтезийному варианту "Вархаммера" стал основным мероприятием российского Games Day. Победителем стал Николай Сучков, получивший шанс показать свои силы на аналогичном, но более престижном турнире в Великобритании.

Помимо турниров по играм от Games Workshop, на "Дне игры" прошло несколько интересных конкурсов. Наиболее заметным стали конкурсы по покраске миниатюр и по созданию игрового ландшафта.



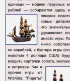
значит — без Skullclamp и с картами Fifth Dawn. John Ormerod (Tooth&Nail) как ветеран этой игры, по праву заслужил свое первое место. Второе и третье — Paul Willis (Affinity), Neil Rigby (UR-Control), запасной — Jeremy Duck (Rg Goblins). Никаких принципиально новых колод этот турнир не показал.

Кризисный период для Magic Online миновал. Premier Events работают уже не первую неделю, а сервер стабильно держится. Пост-релиз Fifth Dawn, запланированный на 15 июля, представит новую призовую политику для крупных турниров. Станет ли она стандартом в дальнейшем еще не известно. Но очень хотелось бы в это верить, а то нынче от количества игроков зависит только число раундов, но не размер призового фонда!

## ВОЕННО-ТАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

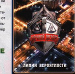
### PIRATES OF THE SPANISH MAIN

WizKids, известная своими "дисковыми" варгеймами Mage Knight, MechWarrior, HeroClix, а также рядом коллекционных карточных игр, летом этого года совершает очередную революцию в области военно-тактических игр. В основу ее нового продукта, морского варгейма "Пираты испанского океана", положен принцип конструктора. Основные боевые единицы — модели парусных кораблей — собираются здесь из плоских пластиковых деталей, что значительно удешевляет стоимость игры. Помимо собственно кораблей, в бустера игры (стоимостью 4 доллара США) будут входить карточки золота, экипажа и островов. Как и прочие игры от WizKids, "Пираты" обещают отличаться простыми и доступными правилами и неприхотливостью к внешним условиям (игровому пространству, ландшафту и пр.). На выбор игрокам будут предложены три стороны конфликта: испанцы, британцы и пираты, а целью игры будет, собрав флот и покорив территории, накопить сокровища и благополучно доставить их на свою базу.



## НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Компания "Хобби-игры", известная локализациями "Колонизаторов" и "Сумерек империи", а также оригинальными настолками "Дремучий лес" и "Господин великий Новгород", заявила о готовности выпустить настольную игру по "Ночному дозору". Игра будет полностью карточной (не считая нескольких треков), однако не коллекционной, дополнительные наборы пока не предусматриваются. Действие разворачивается между двумя игроками: один играет за Ночной дозор, другой — за Дневной. Целью Светлых является сбить воронку проклятия со Светланы, целью Темных — напротив, превратить ее в прорыв Инферно. Игровой баланс достигается посредством персонажей: чем более сильного героя призывает себе на помощь один игрок, тем больше приближается к победе другой. Игра иллюстрирована кадрами из фильма, снятого по книге Лукьяненко "Первым каналом", и должна поступить в продажу одновременно с его премьерой.




Та же компания выпустила в июле настольно-печатную игру "Carcassonne: Средневековье", широко известную в Европе и США (мы об этой игре неоднократно писали во внекомпьютерной рубрике). Интересно, что компьютерная версия этой настольной игры на русском языке уже давно продается — она называется "Рыцари и купцы" и обозревалась в компьютерно-игровом разделе июньского номера "Игромании".



e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

# INDY HEROCLIX

*Жанр:* военно-тактическая игра с миниатюрами ■ *Издатель:* WizKids ■ *Распространитель:* Хобби-игры ■ *Сайт:* www.wizkidsgames.com/heroclix/indy, www.hobbygames.ru ■ *Количество игроков:* 2 и более ■ *Длительность партии:* от 40 минут ■ *Язык игры:* английский

Каждый год ассоциация с причудливой аббревиатурой AAGAD (Academy of Adventure Gaming Arts and Design) вручает лучшим новым настольным играм призы Origins — самую престижную награду в мире настольных игр. В номинанты попадают игры со всего света (правда, только на английском языке), а сами награды вручаются как пожанрово (лучшая РПГ, лучшая стратегия), так и за абсолютные достижения (лучший дизайн). Во всем эти призы напоминают привычный "Оскар". И если на "Оскаре" главная номинация — "Лучший фильм", то на Origins, соответственно, — **"Лучшая игра"**.

И вот уже второй год подряд главная награда достается одной и той же компании — ***WizKids*** из Сиэтла, США. Причем за очень похожие игры — так называемые "дисковые" варгеймы. Титул "Лучшая игра 2002" достался потомку BattleTech'а — варгейму **Mech-Warrior: Dark Age**, о котором мы уже рассказывали на страницах "Мании". А последняя награда, вручавшаяся в этом июне, — **Indy HeroClix**. Раздел "Вне компьютера" не может пройти мимо очередного обладателя престижнейшего титула. К тому же, эту игру сейчас можно приобрести и в России.

Серия **HeroClix** посвящена персонажам известных комиксов — именно из них каждый игрок собирает свой боевой отряд. Ранее были выпущены два других продукта на том же движке — Marvel и DC HeroClix (по комиксам соответствующих студий; первой принадлежат права на *Человека-Паука* и *Людей Икс*, а второй — на *Бэтмена* и *Супермена*). Новая "приставка" ***Indy*** означает, что главные герои пришли из комиксов независимых (independent) студий. В России из них определенной известностью пользуются только *Судья Дрэдд* и *Хеллбой* (фильм о котором покажут осенью). Интересно, что правила Heroclix разрешают смешивать фигурки из всех трех продуктов.

Миниатюры стандартного размера (28 мм) продаются в бустерах (куда кладутся случайным образом) уже покрашенными — все точно так же, как было с **Mage Knight** и **MechWarrior**. Та же и основа игры — дисковые счетчики в подставках фигурок. Их можно вращать, и при этом изменяются показатели героев (в прорези на подставке). Всего в HeroClix таких показателей пять: скорость, защита, повреждения, рукопашная атака и стрельба. Плюс множество спецумений, которые в той же прорези обозначаются определенным цветом. Среди таких умений — "стелс", удары клыками, лидерство и множество других полезных примочек.

В отличие от тех же Mage Knight'а и MechWarrior'а, сражения в HeroClix ведутся на карте с сеткой (квадратной, а не гексагональной). Цель героического рубилова задается перед началом партии и согласуется между всеми участниками. Это не обязательно "kill'em all" — вполне можно бороться за обладание участками карты или даже "сокровищами", которые можно перемещать. Дополнительные наборы предлагают современный городской ландшафт, в который помимо строений и ящиков входят такие необычные элементы, как фонарные столбы и автоматы по продаже "Колы".

В целом — динамичная и веселая игра, вполне отвечающая супергеройскому сюжету. Правила, например, позволяют вашему персонажу (если у него есть чудовищная сила) поднять с асфальта завалившийся мотоцикл и метким броском послать его в злодея, который затаился на крыше... ■

***Николай Пегасов***

| | |
|---|---|
| *Геймплей* | ✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (10) |
| *Игровой мир* | ✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (7) |
| *Художественный дизайн* | ✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (8) |
| *Качество изготовления* | ✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (8) |
| *Оригинальность* | ✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (4) |
| **РЕЙТИНГ "МАНИИ":** | ★★★★★★★★★★ 8 |

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

# АТЛАНТИДА

*Жанр:* **настольная игра** ■ *Издатель:* **Технолог** ■ *Распространитель:* **Хобби-игры** ■ *Сайт:* **www.tehnolog.ru** ■ *Количество игроков:* **2—4** ■ *Длительность партии:* **1 час** ■ *Язык игры:* **русский**

*В этой игре вам не придется уничтожать чудовищ и двигать свои армии к победе. Сегодня у вас другая цель — разбогатеть! Морской путь к заветному мифическому острову Атлантида открыт греческими купцами. На острове живет многочисленное и трудолюбивое население. Атланты выращивают пшеницу, рубят лес, добывают мрамор и медь — осталось только построить колонии и начать торговать всем этим.*

Прочитав нечто подобное на коробке с весело погромыхивающей игрою, любой любитель настолок сочтет, что перед ним — представитель еще редкого в России жанра экономических стратегий, и, скорее всего, коробку приобретет. Может быть, только для того, чтобы "поддержать отечественного производителя", — но уже после первой пары партий убедится в том, что сделал это не зря. Ибо "Атлантида", пусть и будучи очередной вариацией на тему "Колонизаторов", отличается ненавязчивой оригинальностью, умеренной непредсказуемостью и неплохим качеством.

Прежде всего — огорчим любителей "Колонизаторов" и "Сумерек империи": игровое поле в "Атлантиде" постоянное, ни из каких шестиугольников не выкладывающееся. Довольно симпатично нарисована сама Атлантида, омывающие моря и прилегающие острова. Все разделено на разноцветные регионы, но это не мешает создавать поле всякий раз заново. В начале игры будущие соперники высаживают своих разведчиков в прибрежные области мифического континента и начинают исследовать, что, собственно, оный готовит им на этот раз. Когда разведчик проникает в очередную область, контролирующий его игрок бросает кубик. От результата броска зависит, какой ресурс будет добываться в данной области, а также — водятся ли там разбойники. Ресурсов бывает четыре: пища, лес, медь и мрамор, причем последний остро необходим только на начальных стадиях игры.

Основное отличие такого способа случайной генерации поля от, например, "Колонизаторского" в том, что соотношение отдельных ресурсов непредсказуемо. Сегодня в Атлантиде может быть много мрамора, завтра — меди, вчера — разбойников. С одной стороны, подобное вносит в игру еще один элемент интриги, с другой — иногда получаются малопригодные для "жизни" Атлантиды. В качестве балансирующего "домашнего правила" можно считать каждую область, где в начале игры высаживается разведчик, источником пищи.

Впрочем, это экономическая стратегия, а не игра-приключение, поэтому одним исследованием "Атлантида" не исчерпывается. Игроки начинают основывать колонии в занятых ими областях, соединяя их дорогами. Главное назначение колоний — приносить ресурсы, произрастающие или добывающиеся в соответствующих областях, причем количество приносимого ресурса меняется



от хода к ходу сообразно броску кубика. Кроме колоний существуют Большие здания, или Академии. К ним относятся сооружения, увеличивающие производство того или иного вида ресурса, а также флоты. Строительство флотов на омывающих Атлантиду морях — весьма выгодное дело, поскольку флоты приносят пищу и дают доступ к далеким островам.

Непременный элемент всякой экономической стратегии — громадное множество способов взаимодействия между игроками, и "Атлантида" — не исключение. Здесь практически невозможно создать полностью изолированное хозяйство: так или иначе, но "дружить" с соперниками придется. Например, если у вас не хватает денег на постройку Большого здания, попробуйте воздвигнуть его совместно с другими игроками и впоследствии пользоваться им на общественных началах. Подайте отстающему руку помощи в виде беспроцентного займа, а когда он окончательно обанкротится, устройте распродажу его ресурсов. Займите все области, производящие, например, лес, и устанавливайте обменный курс этого немаловажного ресурса. Возьмите в аренду чужого разведчика, в критический момент купите право чужого хода — короче говоря, фантазируйте. Реализовать можно почти любое ваше желание.

В общем и целом, "Атлантида" — профессионально сделанная игра, в которую не скучно сыграть и десять, и пятнадцать раз. Каждая очередная партия откроет вам новые нюансы стратегии, а со временем вы сможете модифицировать игру своими "домашними правилами", выправляющими некоторые ошибки баланса или вносящие дополнительное разнообразие. ■

***Петр Тюленев***

| | |
|---|---|
| *Геймплей* | (7) |
| *Игровой мир* | (5) |
| *Художественный дизайн* | (6) |
| *Художественный дизайн* | (6) |
| *Оригинальность* | (8) |
| **РЕЙТИНГ "МАНИИ":** | 7 |

## MAGIC: THE GATHERING
## MIRRODIN BLOCK CONSTRUCTED

В стародавние времена, под конец февраля 2004, могучая кучка профессиональных магов собралась в славном японском городе Kobe, дабы померяться силушкой в формате *Mirrodin Block Constructed*. Было это еще при **Darksteel** да при старой *Affinity*. Несмотря на обилие и превосходство последней, топ 8 оккупировали такие забавные колоды, как *Big Red* и *Tooth&Nail*. Прошли месяцы. Что-то изменилось?

Для начала, со времен **Pro Tour Kobe** утекло пять месяцев, два **Grand Prix** (**Brussels** и **Zurich**) и куча статей многих умных людей. Потом все любители пошлепать дешевыми артефактами остались без любимой карты всех времен и народов — **Skullclamp**. Затем подоспел **Fifth Dawn**, что значительно менее сказалось на формате. Так что настало время окончательно исследовать *Mirrodin Block Constructed*.

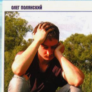
В этом нелегком деле нам будут помогать не только традиционные обзоры турниров и новейшие деклисты, но и авторы знаменитого сайта ***Brainburst***, которые всегда готовы поделиться с нами сокровенными знаниями. Возглавляют список помощников такие знаменитые люди, как Кай Бадде и Зви Мовшовиц.

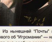
Изменения, произошедшие в формате, отразились не только на слегка пришибленной баном **Skullclamp** *Affinity*. Кроме того, что сменился баланс сил и стало не так уж модно затачивать колоду против врага номер один, появились и возможности для дизайна. Среди новых колод, проявивших себя на последних турнирах или в разумах сильнейших магов, значатся такие, как Зеленая агрессия, Черная агрессия, Сине-Зеленый контроль, комбинационные колоды на **Krak-Clan Ironworks** и некоторые другие.

В оправданности наших ожиданий и верности предсказаний можно будет убедиться в предстоящем сезоне **PTQ** формата *Mirrodin Block Constructed*, а окончательная черта будет подведена на Чемпионате Мира, который пройдет в сентябре. Конечно, все это время к вашим услугам будут **Magic Online** и прочие сетевые программы, посвященные любимой игре. Так что — ***вслед за прочтением статьи на компакт-диске***, приступайте к непосредственному тестированию!

***Антон Курин***

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ





Из нынешней "Почты" вы узнаете массу нового об "Игромании" — например о том, откуда она вообще взялась, а также о том, почему под статьей Тимура Хорева мы не пишем "Алексей Бутрин", а под статьей Бутрина — "Олег Ставицкий". Кроме этого — немного о том, куда я делся с поста главреда, и много о нашей футбольной команде. Оле-оле-оле!

## ПИСЬМО НОМЕРА

### *ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛА "ИГРОМАНИЯ"*

**Как появился ваш журнал? В смысле — с чего все началось? Мне кажется, это будет интересно многим читателям "Игромании"! Заранее спасибо!**

**С уважением, NikoLas (nikolas@maryno.net).**

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Как и все великие идеи, "Игромания" началась с малого. Два основателя крошечного издательства, выпускавшего книжки с прохождениями игр и кодами, решили делать журнал. Это было в судьбоносном 1997-м. Решили — сделали, и через некоторое время на прилавках появилась Она — первая в мире "Игромания"! Выглядела она вовсе не так, как сейчас, — весь первый тираж был отпечатан на ризографе (это нечто вроде большого-большого принтера) и был черно-белым! Но уже второй номер вышел в цвете и на другой бумаге, получше. Журнал вызвал симпатию публики, и его выпуск продолжился. В той, прежней "Игромании", публиковались, в основном, руководства и прохождения к играм. Обзорам, новостям и всему прочему уделялось совсем немного внимания...

В начале 2000 года в журнал пригласили главредом Дениса Давыдова, с приходом которого начался бурный поток преобразований. Где-то год или полтора "Игроманию" колбасило не по-детски — пока, наконец, она не обрела окончательно собственное лицо. Потом она продолжала дорабатываться и от номера к номеру видоизменяться, и в конце концов пришла к тому, какой вы ее видите сегодня. Но процесс нововведений продолжается (он неостановим!), и журнал продолжает восходить по бесконечной лестнице совершенства, набирая под свои знамена все новых и новых поклонников.

## ПИСЬМО №1

### *НИКИ*

**Мне всегда было интересно, какие же ники у редакторов "Игромании" (если они есть)?**

**С огромным уважением, постоянный читатель Лабецкий Артем, (twinner1@yandex.ru).**

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Ники, конечно же, есть. Их не может не есть! Перечисляю по алфавиту: Comrad, он же Матвей Кумби (ныне главред журнала), Doctor (это я), Dalesman (редактор "Полезного софта", DeathMatch и "Киберспорта"), OperKOT (редактор игростроительного и интернет-направления), Raffa (редактор Rulezz&Suxx), Tomba (редактор CD, DVD и "CD-Мании"). Вот такие у нас интернетовско-редакционные прозвища.

## ПИСЬМО №2

### *С ПОСЛЕДНИМ ПРИВЕТОМ*

**Привет, Олег!**

**Прочитав "Почту" (а ты чертовски точно заметил, сначала я читаю именно "Почту"), вернее, 17-ю строчку второго столбца, увидел нечто очень неприятное. Зачем, пытался понять я, ведь ты так хорошо справлялся со своими обязанностями, твои обращения было так интересно читать, ты всегда умел удачно пошутить, короче — делал все просто отлично! Мне очень жаль, что ты покинул пост Главреда. Надеюсь, это не по принципу "...поносил, дай другим поносить...". С другой стороны, если ты принял это нелегкое решение, то хорошо подумал. Еще хочется верить, что Александр Кузьменко не хуже тебя будет справляться с этой должностью.**

**С уважением, Oron (koshatnik1@list.ru).**

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

На вопрос "зачем?" могу ответить следующее. Наше издательство (а мы, напомню, издаем не только "Игроманию", но и еще два журнала — "Лучшие компьютерные игры" и "Мир фантастики"; скоро выйдет наш четвертый журнал под названием "Mobi. Мобильная связь") в последнее время достаточно бурно развивалось. И вот, наконец, настал момент, когда для того, чтобы управлять этим развитием, понадобились еще люди. Я как раз и стал одним из таких людей. Мне очень нравилось вести "Игроманию", но и новая работа нравится не меньше — теперь я могу подключить свои усилия не только к "Игромании", но и к другим нашим журналам. Надеюсь, это поможет им развиваться дальше, а издательству — расти и крепнуть. Тем не менее, хочу заметить, что "Игромания" по-прежнему остается в центре нашего (я имею в виду все издательство) внимания, и мы делаем все, что в наших силах, чтобы совершенствовать журнал.

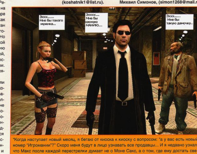
Что же касается Саши Кузьменко — то он взялся за "Манию" с завидной энергией! Многое у него получается не только "не хуже", но и гораздо лучше, чем у меня. Так что, думаю, все будет в порядке — журналу предстоит продолжить свой вертикальный взлет.

## ПИСЬМО №3

### *ФУТБОЛЬНЫЕ СТРАСТИ*

**Уважаемая редакция "Игромании"! В прошлом номере прочитал о том, что вы набираете свою футбольную команду. Я решил взглянуть на ваш сайт, чтобы записаться в нее, но ничего там не нашел. Мне бы хотелось побольше о ней узнать и, если можно, поиграть в ней. Я 4 года профессионально занимался футболом, был правым защитником, так что, я думаю, я могу пригодиться. Прошу вас опубликовать информацию о вашей команде в следующем номере. Заранее благодарю!**

**Михаил Симонов, (simon1268@mail.ru).**




"Когда наступает новый месяц, я бегаю от киоска к киоску с вопросом: "а у вас есть новый номер "Игромании"?" Скоро меня будут в лицо узнавать все продавцы... И я недавно узнал, что Макс после каждой перестрелки думает не о Моне Сакс, а о том, где ему достать свежий номер "Игромании"!". **Автор:** DEMON, **E-mail:** knight_of_road@mail.ru

**ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ**

Просили — публикуем! Пару страниц спустя вы увидите целый репортаж о том, как проводит футбольная команда "Игромания" свои тренировочные будни.

Что же касается информации на сайте — она была временно снята, но сейчас снова присутствует, и будет присутствовать до **15 августа** (когда завершится набор игроков в команду). Кроме того, вы можете просто слать заявки на адрес ***football@igromania.ru***. Их будет скачивать и просматривать капитан и менеджер команды Николай Фролов (он же Pirat).

## ПИСЬМО №4

### А ТЫ ПОКОРМИЛ ГОЛОВУ ПРОФЕССОРА?

**Хочу задать вопрос: почему отечественные разработчики до сих пор не сделали игру по книгам "Голова доктора Доуэля" и "Хроники Амбера". Ведь получились бы очень интересные игры, из "Хроник Амбера" получилась бы отличная RPG, а из "Головы доктора Доуэля" получилось нечто вроде симсов — ухаживать за живой головой, не подашь воздуха или другого вещества, голова умрет... И таких книг можно вспомнить много, я вспомнил только несколько самых любимых...**

**Дмитрий, (Demin@uraltc.ru).**

**ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ**

Сначала хочу расставить все точки над головой Доуэля. Первое — старик все ж таки был профессором, а не доктором. Второе — устраивать подобные эксперименты с головой как минимум жестоко. Кстати, сильно сомневаюсь, что из этого получилась бы игра уровня The Sims. Скорее вышло бы нечто вроде своеобразного варианта тамагочи. А теперь подумайте — нужна ли вам в качестве тамагочи живая голова... Лично мне — нет. Хотя, возможно, это было бы забавно и создатели подобной игрушки заработали бы кучу денег. Правда, потенциальным фанатам головы пришлось бы долго объяснять, кто такой профессор Доуэль и Александр Беляев — боюсь, сейчас этот писатель не так широко известен, как автор тех же "Хроник Амбера"... По которым, вообще говоря, игра от отечественных разработчиков была. Два или три года назад компания "Сатурн+" выпустила квест под названием "Хроники Амбера: Девять принцев Амбера", изданный "Акеллой".

Конечно, из "Хроник" могла бы получиться и полноценная RPG вроде Morrowind или Ultima, если бы кто-нибудь взялся за ее реализацию. Но пока никто не взялся.

## ПИСЬМО №5

### НА СВОИХ ДВОИХ

**Здравствуйте, "Игромания"!**

**Пишу вам с таким вопросом, почему Word подчеркивает слово "Игромания"? О чем это я? Извините. Отвлекся. Я пишу игровые сценарии, ну начал писать, хочется узнать, как продвинуть это творение в мир, дать ему жизнь в этом не совсем хорошем мире. Мне 16 лет, и это дает многие ограничения, становиться профессиональным писателем не очень хочется, но засветиться хотя бы в строчке credits игры желание есть. С таким вопросом я обращаюсь к вам, Олег "GL@вреD" Полянский. Спасибо!!!**

**Ваш постоянный читатель M@rolan, (marolan1@yandex.ru).**

**P.S. Обратитесь с претензиями в Microsoft по поводу Word.**

**БЛИЦ-ОПРОС**

*Олег Полянский*

- ***Ты правда медик по образованию?***
  Да. Вот вам истинный крест. Чуть было не стал врачом...
- ***С чего начался твой игровой путь?***
  С замечательного компьютера "Спектрум". Резался ночи напролет.
- ***Кто ты по гороскопу?***
  Козерог. Чем вполне доволен.
- ***Твои планы насчет "Игромании"?***
  Сделать ее журналом №1 в мире и издавать в 33 странах. Минимум.
- ***Самый экстремальный поступок?***
  Приход в "Игроманию". На втором месте — прыжок с парашютом.

**ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ**

Засветиться в строчке титров игры довольно просто — надо всего лишь найти разработчиков, которые захотят сделать игру на основе вашего сценария. Найти таких, правда, уже не так просто — но вполне реально, если ваш сценарий написан профессионально и вы обладаете известным запасом упорства. Конкретных рецептов поиска приводить не буду, т. к. я уже делал это в "Почте" апрельского номера (см. ответ на письмо №1).

## ПИСЬМО №6

### ЗАГЛЯНУТЬ В ГЛАЗА РАЗРАБОТЧИКАМ

**Я бы хотел предложить сделать новый конкурс, наградой за победу в котором была бы поездка с корреспондентами МАНИИ на E3!!! (нормальная заява, не так ли?). Ведь многие читатели (если не все!) хотели бы там побывать, воочию увидеть творцов виртуальных миров (aka разработчиков), заглянуть им в глаза и поблагодарить за то, что они регулярно помогают забыть о насущных проблемах реальной жизни и, хоть ненадолго, погрузиться в виртуальный мир, где все намного проще... А конкурс можно сделать совершенно любой, от знания любимого журнала до вопросов об играх, новых и даже почти забытых... Ведь фантазия настоящего игромана безгранична!**

**Или, на крайний случай, расскажите, как туда вообще попасть можно, ибо очень хочется!**

**Желаю толстеть (диск потолстел, очередь за самим журналом), не болеть и радовать нас, простых читателей, сумасшедших игроманов, новыми статьями о компьютерных играх!**

**С уважением,**
**BoniFatciJ (pedro@progtech.ru).**

**ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ**

Мне страшно даже предположить, что будет с творцами виртуальных миров, когда им заглянут в глаза эдак где-то двести-триста читателей, только что высадившихся с зафрахтованного "Игроманией" самолета. И еще поблагодарят при этом. Вероятно, творцы миров сильно подумают, прежде чем ехать на следующую E3...

Ну а если серьезно — доставка даже одного человека в Лос-Анджелес связана с целой кипой разных сложностей, большинство из которых приходятся на получение визы в американском посольстве. На прошедшую E3, насколько мне известно, именно из-за проблем в посольстве не попало несколько отечественных разработчиков. Что уж говорить о том, чтобы взять с собой человека, у которого цель визита — посмотреть кому-то в глаза... Про финансовый аспект умалчиваю — на эти же деньги можно сделать пять отличных конкурсов с хорошими призами.

Если все эти сложности вас не пугают — вы можете попробовать попасть на E3 самостоятельно. С технической точки зрения для этого надо сделать всего две вещи: получить американскую визу и купить (уже в Америке) билет на саму выставку. Но с визой куда больше шансов пролететь, чем таки получить ее, а билет, как мы писали в репортаже, стоит минимум 325 у.е.. Кстати сказать, разработчики на E3 обычно просто так не доступны — к ним еще придется пробиваться, что без удостоверения прессы почти нереально. Хотя — чего не сделаешь ради мечты...

С учетом вышесказанного могу предположить, что один из самых реальных способов попасть на E3 — это стать редактором в игровом журнале...

## ПИСЬМО №7

### ПУТАНИЦА

**Читаю ваш журнал сравнительно недавно (чуть больше года!), расписывать его достоинства не буду — вы и так их знаете (если не знаете, можете прочитать в других письмах), ну а я лучше сразу к делу. Мое предложение — создать такой конкурс — "Мой любимый автор". Заходя как-то на форум "Мании", я наткнулся на такую вот тему. Выбирали самого популярного автора. Кто говорил — Псмит, кто — Тимур Хорев... Так вот, я предлагаю вам**

## БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

### ВДОХНОВЕНИЕ ИГРОМАНЬЯКА

Добрый день!

Уже не в первый раз пишу письмо в любимую редакцию.

Почти год назад, после экзаменов, я ходил по магазинам в поисках сам не помню чего и решил приобрести пару журнальчиков. Купил один, а потом увидел июньский номер "Игромании" за 2003 год. Меня немного смутила обложка журнала. Но хорошие отзывы одноклассников, увесистый объем почти в 192 страницы и 2 компакта убедили меня взять тот самый журнал. С тех пор я не пропускаю ни одного выпуска.

Я вижу, как "Игромания" продолжает развиваться от номера к номеру, что очень радует. Хочу поделиться впечатлениями/пожеланиями.

Первое — очень здорово, что в любимом журнале появилась такая клевая вещь, как наклейки! А теперь их целых четыре — приятно. Я чувствую, что через полгодика на моем мониторе и системном блоке не останется места для того, чтобы наклеить очередной хит :).

Видеоновости — тоже очень приятное новшество. Очень интересно было бы увидеть новости с "баз" российских разработчиков.

А вообще, журнал мне очень нравится потому, что он помимо информации об играх несет в себе целую массу полезной и интересной информации для любого компьютерщика.

Классно то, что на DVD стали встречаться старые (но от этого не менее интересные) freeware-игры.

Ну и еще несколько слов о компактах/DVD. То, что я имею возможность поделиться своими программами с огромным числом читателей, — очень здорово. После того, как две мои программки попали на "Игроманские" компакты — ко мне пришло немало положительных отзывов, что только настраивает на дальнейшую работу. Да и вообще, "Игромания" настраивает на творческий лад — начитавшись обзоров новых игр, я и несколько знакомых программистов решили писать собственную игру. Конечно, хит у нас не получится, но интересная игра, с которой можно с удовольствием провести несколько вечеров — запросто. Мы уже нашли гейм-дизайнера. Так что мы готовы к творческим поискам. Игра будет тематически связана со скандинавскими легендами и мифами — в этом духе (сейчас ведется разработка сюжета). Если через полгодика у нас что-то серьезное получится — мы поделимся с любимым журналом бесплатной версией.

Вот, наверное, все впечатления и пожелания. С нетерпеньем жду свежий номер. Желаю всей редакции дальнейших творческих успехов!

**С уважением, Николаев Олег**
**(onicolaev@yandex.ru)**

**в каком-нибудь из номеров журнала перепутать авторов различных статей. Скажем под очередной работой Тимура Хорева подписать "Алексей Бутрин", а под работой Бутрина — "Олег Ставицкий", под работой Ставицкого — "Богдан Агрис", и так далее. А внимательные читатели пусть определяют истинных творцов обзоров к играм. Да, и еще: под некоторыми статьями советую поставить подлинных авторов. Вот смех-то будет, если фанат Матвея Кумби опровергнет его очередную работу и отдаст ее, скажем, Псмиту. И наоборот. Надеюсь, идея вам понравилась. Жду отзывов. И всего наилучшего вашему и нашему любимому журналу!**

**Dedforever,**
**(dedforever@yandex.ru).**

**ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ**

Собственно говоря, идею можно продолжить и развить. Например, мы будем менять местами скриншоты из разных игр и подписи к ним. Так же можно махнуть и рейтинги. Как вариант — верстать игровые обзоры в дизайне рубрики "Интернет", а текстам "Самопала" — придать внешний вид "Юмора". Куда поставим "Почту" — в главредское? А содержание, к примеру, на обложку. Постеры поменяем на изображения нового "железа", "CD-манию" напечатаем задом наперед, разбавив ее для разнообразия кодами из "КОДекса". Откроется невероятный простор для угадывания, предположений, анализа и выполнения квестов! Внимательные читатели будут в восторге! Все остальные тоже повеселятся.

На самом деле еще старик Корней Чуковский в эпической поэме "Путаница" писал: "Не бывать вороне коровою/Не летать лягушатам под облаком!". С чем я полностью и целиком согласен. Мне кажется, "Игромания" мила сердцу наших читателей такой, какая она есть. А всякий хаос в журнале надо неустанно искоренять — его и так в жизни хватает.

"500 манек — экспериментальный образец. Так же посылаю картинку на тему DVD."
**Автор:** STAZAR,
**E-mail:** stazar@rambler.ru

## ПИСЬМО №8

### БИТВА ТИТАНОВ

**Сколько уже было разговоров (не безызвестных в этом деле людей), что консоли вытеснят PC с игрового рынка... Но как это возможно, если консоли всегда являются догоняющими — не в смысле выпуска игр, но в смысле технологий? Если, скажем, на PC чуть ли не каждый месяц внедряются новые технологии, то на консолях это невозможно. Единственный выход для удержания рынка — это выпуск новой консоли, а на это требуется много времени. Да и у PC больше возможностей. Так на чем же основаны эти предположения, только на статистике?**

**Еще добавлю про "Единую Игровую Платформу", как вы уже писали... Я считаю, что на ее появление не намного больше шансов, чем на появление единого разговорного языка.**

**STgrey39**
**(stgrey39@mail.kamchatka.ru).**

**ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ**

Возможно — на статистике, возможно — на неких более теоретических вещах. Это зависит от того, кто именно рассуждает. Определенно здесь можно говорить разве что о том, что подобные рассуждения/предположения иссякнут не раньше, чем случится что-нибудь невообразимое, вроде появления "единой игровой платформы". Но поскольку появление "единой игровой платформы" и в самом деле маловероятно (я упоминал о ней, скорее, как о недостижимом идеале), то можно предположить, что споры о том, кто кого вытеснит, будут идти бесконечно или, по крайней мере, достаточно долго, чтобы это перестало нас с вами волновать.

В заключение скажу вот что. Обсуждение темы "консоли против PC" на данный момент напоминает разговоры о том, кто победит, если подерутся слон и кит. То есть является бесконечным и, по большому счету, бессмысленным. Поэтому возьму на себя смелость подвести окончательный итог появлению в "Почте" подобных писем: Богу богово, а кесарю кесарево. Просто решите, что лучше для вас.

## ПИСЬМО №9

### КОНКУРЕНЦИЯ КАК СТРЕМЛЕНИЕ К КАЧЕСТВУ

**Привет! С вашего позволения, опять коснусь животрепещущей темы общности в журналистском коллективе "Мании". Может быть, я и повторюсь, но вначале хочу отметить, что, в сравнении с прошлыми годами, качество текстов статей разительно улучшилось (да и было-то лучше, чем в других публикациях). Я к тому, что вот я, например, не люблю военные экшены прошлого века, без всякой подоплеки мистики, но зная, с каким юмором будет написана статья, вынуждена читать весь номер каждой "Мании". Так вот, я к тому: неужели в коллективе не проявляется конкуренция? И приходится ли автору после вашей, Олег, корретировки значительно изменять написанную статью?**

**P.S. Если мне вдруг повезет, прошу не публиковать мой e-mail — строгий сисадмин!**

**С уважением, Мария.**

**ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ**

Не совсем понимаю, о какой конкуренции вы говорите. Если речь о стремлении написать статью получше, глядя при этом на работы других авторов, — то оно, вероятно, присутствует. Какой-либо другой конкуренции в нашем авторском коллективе я представить не могу. Каждый делает свое дело, и делает его так хорошо, как может.

## ФУТБОЛЬНАЯ КОМАНДА "ИГРОМАНИЯ" ГОТОВИТСЯ К ПОБЕДАМ

**Николай Фролов,**
**тренер ФК "Игромания"**

В прошлом номере мы писали о том, что создается футбольный клуб "Игромания". И клятвенно обещали впредь освещать в журнале жизнь нашей команды... Обещали — выполняем. Однако для затравки хотел бы рассказать, как все это началось. После объявления о создании клуба на мой почтовый ящик стали приходить письма с просьбой забронировать пару билетиков на предстоящий финал Лиги Чемпионов, суперматч "Челси" — "Игромания". Ну, други мои, не все так сразу — хотя со временем, может, возьмемся и за "Челси" — кто знает...



Конечно, пришла и куча писем с просьбой принять в команду. Я отбирал наилучших кандидатов, которые хорошо показывали себя на тренировке. А на тренировке обращается внимание прежде всего на технику, физические кондиции и игровое мышление.

Всех, кто прошел отбор, ждут изнурительные еженедельные тренировки, проходящие по субботам. Не каждый морской пехотинец их выдержит. Тренировки проходят при любой погоде — в дождь, в грозу, в жару и в холод. Для начала, чтобы разогреть мышцы, — делается легкая пробежка вокруг поля, затем идут специальные упражнения для растяжки мышц. После — классический квадрат, где несколько игроков перепасовывают мяч между собой, а другие пытаются его отнять. Затем — отработка ударов в створ ворот, подача угловых. И наконец, сама игра. Ребята делятся на два равных состава и играют два тайма по 45 минут. Правда, в пылу борьбы забывается все и очень часто вместо положенных 45 минут мы играем больше часа...

Однако изнурительные тренировки — это не единственная трудность. У многих ребят встают преграды на пути к Лиге Чемпионов — в виде сессии, школьных экзаменов, мамы, дачи или деревни. Вот одно из писем: "...к великому сожалению, приехать не смог. Непреодолимая преграда в лице родителей с аргументами об экзамене в понедельник. Хотелось бы узнать, как все прошло. В следующую субботу там же и в то же время? Буду пробиваться напролом!"

Все игроки стараются подходить к делу профессионально: приезжают специально каждую субботу с дачи, приходят на тренировку даже после экзамена или, например, школьного выпускного вечера. Согласитесь — такое отношение к делу встретишь далеко не во всех клубах премьер-лиги.

На каждой тренировке определяется лучший игрок и болельщик матча. Им вручаются свежие номера "Игромании". А недавно специально для команды была организована экскурсия в редакцию "Игромании". Счастливчики своими глазами увидели, как делается журнал, познакомились с редакционным составом. Конечно, на этом мы не планируем останавливаться — активных болельщиков и лучших игроков ждут уже приготовленные сюрпризы.

Недавно был выбран помощник тренера и капитана команды — Stitch. Да, совсем забыл представить себя! Прошу любить и жаловать — Pirat — менеджер, тренер и капитан ФК "Игромания". По прошествии семи тренировок можно считать, что состав набран на 50 процентов. Тренировки и отбор продлятся до **15 АВГУСТА**, когда стартует турнир Любительской Футбольной Лиги Москвы. Наша команда заявлена в Северо Западной Лиге, в первом дивизионе. Соревнования ЛФЛ проходят по схеме "осень — весна" с августа по июнь. Конечно же, планируется выступление в других турнирах и кубках — но только в тех, что будут проходить в Москве (увы, на данный момент устраивать выездные матчи просто нереально). Но на будущее такие идеи есть!

У нас уже есть своя — пусть и маленькая, но активная — группа поддержки! Которая старается посещать все тренировки команды. Вовсю сочиняются кричалки и фанатские песни. Они приведены на компакте/DVD в разделе "ИнфоБлок"/"Почта".

А вот мнение о ФК "Игромания" одного из кандидатов в команду.

Armeec05: "...Единение людей вокруг идеи — это здорово. А когда идея спортивного толка, то вообще замечательно... На данный момент видно желание всех ребят добиваться успеха, следовательно, жажда борьбы будет обеспечена. Способность руководства клуба идти на диалог с наиболее активными игроками также идет на пользу делу, т. к. известно, что в споре рождается истина. Техническое оснащение большинства игроков на неплохом уровне — однако надо больше работать над передачами и ударами."

Скоро уже станет ясен окончательный состав команды. Будут определены 16 лучших из лучших футболистов. И начнется пора товарищеских матчей. Кстати, достигнута предварительная договоренность игры с одной из команд российской премьер-лиги. Так что приезжайте болеть — поддержите команду!

Armeec05: "...Если у нас будут болельщики, то шансы команды на успех повысятся. На собственном опыте знаю, что даже небольшое количество болельщиков придает силы почти всем игрокам, а таким неизбалованным ребятам, как наши, — и подавно..." Кстати, на официальные матчи будет похаживать наш редакционный коллектив. Так что разучивайте кричалки, шейте флаги, вяжите шарфы и вперед — на футбол! Оле-оле!..

P.S. В следующем номере журнала ждите более подробный фотоотчет, интервью с игроками и болельщиками.

P.P.S. Поучаствовать в горячих диспутах вокруг команды можно на форуме "Игромании" в специально созданном разделе — ФК "ИгроМания". Надо только зайти на ***www.igromania.ru/forums*** и отыскать там внизу указанный раздел.

По все предложениям, пожеланиям
и вопросам просьба писать на
***football@igromania.ru.***

## ОПРОСЫ НА WWW.IGROMANIA.RU

### ЧТО ДЛЯ ВАС ЯВЛЯЕТСЯ ОПРЕДЕЛЯЮЩИМ ПРИ ВЫБОРЕ, ВЕШАТЬ ЛИ ПОСТЕР НА СТЕНУ?

| | | |
|---|---|---|
| 1. Вешаю, только если красивый (главное!) и, вдобавок, по интересной мне игре | 34.3% | 1660 голосов. |
| 2. Насколько красива картинка | 23.1% | 1120 голосов. |
| 3. Вешаю, только если любимая игра и при этом картинка хотя бы не отстойная... | 16% | 772 голоса. |
| 4. Я никогда не вешаю постеры | 15.2% | 735 голосов. |
| 5. По какой он игре | 8.9% | 431 голос. |
| 6. ...воздержался... | 1.6% | 79 голосов. |
| 7. Вешаю, только если "полезный постер" (ЛКИ) | 0.9% | 43 голоса. |
| Всего проголосовало | | 4840 человек. |

Мы решили опубликовать результаты не самого свежего, но неизменно актуального вопроса на вышеозвученную тему. Его результаты не оказались шокирующими, однако всецело учитываются при создании нынешних постеров "Игромании".

Итак, вот они, животрепещущие итоги опроса.

Больше трети участников крайне придирчивы при выборе, вешать ли постер на стену. Он, проще говоря, должен быть зашибенно красивым и по той игре, которая зашибенно интересная. Пятая часть голосовавших зрят в себе ценителей прекрасного и вешают постеры в зависимости от их внешнего вида, а что там за игра — дело десятое. И 15% быстрее дадут повесить себя, чем повесят постер на свою любимую стену. Вот так вот. Прочие выводы делайте сами.



## С ДЕТСТВА С РИФМОЙ Я ДРУЖУ



*Вот сидел я, читал, что другие пишут в почту... И обуяла меня зависть лютая, но белая... Шлю вам песенку, да не простую, а с КВН-а, на котором наша команда, которая эту песенку пела, получила первое место. Авторство, само собой, мое.*

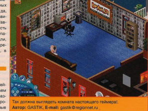
*Петь как караоке под мелодию "Плакала береза".*

**Dart Lomik, (*lamakin@omsktele.com*)**



Плакала видюшка
Просыпаюсь вместе с зарей,
Будит вентилятора вой.
И хотя надсадно гудит,
Он процессор мой холодит.
Разгоняю я частоту,
Только почему-то не ту.
И сигналы громко пищат,
Зря я разогнал все подряд.
Будет камень гореть и страдать,
Потому что опять...
Плакала видюшка, лампочки искрили,
Страшные разряды мой компьютер били.
Плакал, надрываясь,
бедный мой винчестер,
Наглухо систему я повесил!
Провода порву на куски,
И завою я от тоски.
Выпал монитор из окна,
Светит мне теперь лишь луна.
Вырастают в небе следы,
Это призрак древней Винды.
Глухо засвистел CD-ROM,
С памятью оставшись вдвоем...
Начал принтер бумагу жевать,
Потому что опять...
Плакала видюшка, лампочки искрили,
Страшные разряды мой компьютер били.
Плакал, надрываясь,
бедный мой винчестер,
Наглухо систему я повесил!

Что же касается "значительного изменения" написанных статей — то такое да, бывает, но, как правило, еще на уровне "автор-редактор". То есть ко мне статьи поступают (точнее, поступали, когда я был главредом), как правило, в финальном виде.



Так должна выглядеть комната настоящего геймера!.
**Автор:** GASTIK, **E-mail:** gastik@regionnet.ru

## МЫ В СЕТИ

**ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ**

Следуя устоявшейся традиции, даем список ссылок на разномастные околоигровые сайты, созданные нашими креативными читателями.

*Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне на ящик. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.*

1. ***http://dozory.ru***

Сайт новой онлайновой интернет-игры с элементами RPG по мотивам книг серии "Дозоры" С. Лукьяненко. Название игры "Дозоры: Эпизод IV — Гроза в сумраке". Игра будет интересна всем поклонникам "Дозоров" и не только... Подробности на сайте.

2. ***http://maxpayne2.w6.ru***

Мой сайт об игре Max Payne2. Там вы найдете: обзоры модов, свежие новости, ссылки и многое другое... Заходите — не пожалеете!

3. ***www.klanmoh. narod.ru***

Все, кто читает "Игроманию" и играет в Multi Theft Auto, — заходите! Это сайт клана Masters Of Hunting — и мы всегда рады новым игрокам!

4. ***www.elmech. ru/silaichest***

Сайт клана "СИЛА и ЧЕСТЬ". Это лучшая новостная лента "Сферы". Здесь вы можете узнать все последние новости и события игрового мира. На нашем сайте выложены интервью с сеньорами самых сильных кланов Сферы. Также у нас есть много полезной информации для игроков: таблицы рецептов, порошков, различные FAQ.

5. ***www.game-zone.nm.ru***

Всегда новые рецензии, preview. Также куча всего интересного: трейнеры, прохождения, дополнения, флэш-игры. И конечно же — форум, опросы, гостевая книга.

**ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ**

"Челси" бояться — в футбол не играть! Под таким, наверное, лозунгом я хотел бы завершить свежепрочитанную вами "Почту". До встречи в следующем номере!

***Почтовый раздел подготовил***
***Олег Полянский***
***Для писем: mail@igromania.ru***


АЭРО МОБИЛЬ
ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ
84005337
84005338
84005339
84005340
84005341
84005342
84005343
84003931
84003933
84004089
84004495
84004497
84004857
84004897
84004906
84005293
84005296
84005119
84005120
84005122
84005127
84005128
84005194
84004545
84004501
84005247
84005248
84005266
ПОЛИФОНИЧЕСКИЕ МЕЛОДИИ
РУССКИЕ НОВЫЕ ХИТЫ
Блестящие / Апельсиновый рай / А.Грозный 74004630
Блестящие / За четыре моря / А.Грозный 74004629
В.Меладзе и Виа Гра / Притяженья больше нет / К.Меладзе 74004836
В.Меладзе и Виа Гра / Океан и три реки / К.Меладзе 74004831
Валерия / Часики / В. Дробыш 74005004
Верка Сердючка / Все будет хорошо / А. Данилко 74005105
Верка Сердючка / Гоп, гоп, а я танцую / А. Данилко 74004950
Верка Сердючка / Чита Дрита / А. Данилко 74004947
Виа Гра / Я не вернусь (припев) / К.Меладзе 74004834
Глюк:)за / Малыш / М.Фадеев 74004470
Глюк:)за / Шуга / М.Фадеев 74004466
Глюк:)за и Верка Сердючка / Женихи хотела / М.Фадеев 74005103
Дискотека Авария / Банда / А.Рыжов 74005312
Дискотека Авария / Банда (припев) / А.Рыжов 74005315
Звери / Все, что касается / Р.Билык 74004989
И.Дубцова / Я за ним ( О нем ) / И.Дубцова 74005220
Ираклий Пирцхалава / Лондон - Париж / М.Фадеев 74005073
И. Корнелюк / Город, которого нет / И. Корнелюк 74001280
РУССКИЕ НОВЫЕ ХИТЫ
Н.Ветлицкая / Глаза цвета виски / А.Лукьянов 74005287
Н.Расторгуев, С.Безруков / Березы / И.Матвиенко 74005098
Пропаганда / Супер-детка / Воронина В. 74004991
Пьер Нарцисс / Целуй / М.Фадеев 74004993
Сплин / Романс / А. Васильев 74005288
Тату / Нас не догонят / И.Шаповалов 74004973
Тату / Полчаса / И.Шаповалов 74004970
Тату / Я сошла с ума / И.Шаповалов 74004967
Фабрика / Девушки фабричные / И.Матвиенко 74003778
Фабрика / Лелик / И.Матвиенко 74004632
Фабрика / Рыбка золотая / И.Матвиенко 74005138
Ю.Савичева / Высоко / М.Фадеев 74004077
ЗАРУБЕЖНЫЕ ЗОЛОТЫЕ ХИТЫ
Scorpions / Still loving you 74003987
Scorpions / Wind of change 74003995
Scorpions / You and I 74003998
Red Hot Chili Peppers / Californication 74001331
Red Hot Chili Peppers / Universally Speaking 74004451
ЗАРУБЕЖНЫЕ ЗОЛОТЫЕ ХИТЫ
Red Hot Chili Peppers / Scar Tissue 74004450
Metallica / The unforgiven 74001321
Kraftwerk / Die roboter 74005326
Kraftwerk / Model (Das Modell) 74005325
РУССКИЙ ПОП-РОК
Белый Орел / Как упоительны в России вечера / А. Добронравов 74001262
Земфира / Небомореоблака / З.Рамазанова 74005104
Земфира / Небо Лондона / З.Рамазанова 74004574
Земфира / Ромашки / З.Рамазанова 74005208
Ленинград / Money / С.Шнуров 74001287
Ленинград / Дикий мужчина / С.Шнуров 74003960
Ленинград / Менеджер / С.Шнуров 74003890
С.Шнуров / Мобильник (из к/ф "Бумер") / С.Шнуров 74003769
РУССКИЙ РОК
Кино / Группа крови / В.Цой 74001285
Кино / Звезда по имени солнце / В.Цой 74001286
Крематорий / Маленькая девочка / А.Григорян 74004615
Токио / Звезда / Д.Курченко 74005063
ЗАРУБЕЖНЫЕ НОВЫЕ ХИТЫ
Britney Spears / Toxic
Britney Spears / Born To Make You Happy
D 12 / My Band
In Grid / In Tango
In Grid / Tu Es foutu 74004436
Madonna / American life 74005238
Madonna / Hollywood
Madonna / La isla bonita
Moby / Bodyrock 74004442
Moby / Natural blues 74004444
No Doubt / Don't speak 74001325
O-Zone (Haiducii) / Dragostea Din Tea 74005227
PanJabi / Mundian To Bach Ke 74003775
Pink / God is a DJ 74003907
Pink / Trouble 74003910
Rammstein / Du hast 74001330
Scooter / Fuck The Millennium 74001336
Scooter / Jigga Jigga! 74005282
Загрузку цветных картинок поддерживают:
Загрузку полифонических мелодий поддерживают:
Стоимость услуги составляет $ 1,00 без учета налогов для абонентов Би Лайн GSM и МегаФон
и $ 0,99 без учета налогов для абонентов МТС.
Для получения цветной картинки или полифонической мелодии отправьте
SMS-сообщение с ее кодом на короткий номер 1406.
МегаФон
МТС GSM

Денис Яцутко (http://denisbooks.rema.ru)

# Кто есть современный пользователь. Часть 2

Начало ищите в июльском номере "Игромании" за этот год.

**30.** — Молодой человек, вам можно доверить конфиденциальную информацию?

— А зачем мне ваша конфиденциальная информация?

— Мне подруга по большому секрету сказала интернетовский адрес, где можно найти мужа, а я сама с интернетом работать не умею... Вы мне можете помочь? Только это большой секрет. Никому этот адрес не говорите, а то мне же его по секрету дали...

— Ох... Хорошо... Давайте ваш адрес.

— Вот он... http://www.kiss.ru/

**31.** Обращаюсь к админу:

— Надо бы в "апаче" настройки поправить. А то вариант сайта, что под нешкаф, он принудительно в западной исо выдает, а это не есть хорошо. Надо на кои-8 перестроить.

Админ:

— Да... Надо бы... Вот мне на днях инсталляцию "апача" пришлют...

— Какую, нафиг, инсталляцию?? Под винды, что ли?

— Зачем под винды? Под линих (*это он так Линукс называет.* — Прим. авт.).

— Не понял... Он же в пакет Линукса по умолчанию входит... Блин... Стоит же "апач"... Надо только кодировки поправить...

— Ну вот... Пришлют инсталляцию... Может, там с кодировками правильно будет...

— Может, лучше это... документацию почитать?

— А... Погоди... Или мне документацию пришлют?..

**32.** Читатели сидят в отделе и спокойно читают почту на халявных серверах. Вдруг исчезает сервак. Влетает разъяренный админ:

— Где у тебя козлы лазят?!!

— Какие козлы? Что случилось?

— Сервер рухнул!

— Ну? А читатели при чем?

— Кто-то на коммерческий сайт заходил. Я в логах видел.

— Ну и что? Какой сайт? Какое это имеет отношение к серверу?

— Кто-то заходил на сайт с расширением "com"! Хрена он там делал?! На коммерческом сайте?? И сразу после этого сервер рухнул...

**33.** Христос терпел и нам велел... Командир, блин...

Уходя домой, админ каждый вечер выключает сервер. Само по себе неправильно, но было бы еще ничего, если бы не появившийся сайт библиотеки, лежащий на этом самом сервере. Я говорю, что, мол, сайт-то должен бы быть доступен круглосуточно... Админ в ответ: "Кто тебе такую брехню сказал?" Естественно, в выходные и праздничные дни сайт библиотеки тоже никто увидеть не может. А когда админ заболевает, вся библиотека сидит без интернета и в рабочие дни. По воскресеньям библиотека работает. Читатели просятся в интернет. Я им отвечаю, что интернета нет, потому что у админа выходной. Они не могут понять, какая связь...

**34.** Заходит сотрудница соседнего отдела, просившая отсканить для них некий текст.

— Готово?

— Да.

— Вы тогда, чтобы нам туда-сюда с дискетками не бегать, скиньте нам по сети, хорошо?

— Хорошо.

Уходит. Лезу в сетевое окружение — их компьютера нету. Иду к ним в отдел и вижу, что компьютер выключен.

— Слушайте, вы бы хоть компьютер включили, а?

— А нам ничего с этим документом сейчас делать не надо. Вы его просто на диск нам скиньте, хорошо?

— Ох... Компьютер для этого надо все-таки включить.

Включаю компьютер. Иду к себе, скидываю им их файл. Через несколько минут опять появляется эта женщина:

— Денис, вы нам скинули?

— Да.

— А где он?

— В папке "Входящие".

— Ой, не в ворде? Нам надо в ворде...

— В ворде, в ворде... Запускаете ворд, жмете "открыть"...

— Ой, Денис, а вы не могли бы подойти и показать?

Сеть существует для того, чтобы не бегать с дискетами.



**35.** — Вы мне сможете открыть документ из интернета, если у меня записан его адрес? Это где-то на сайте майкрософт...

— Запросто. Давайте адрес.

— Вот.

Протягивает листочек, на котором написано: "Untit — Microsoft Internet Explorer".

**36.** — Я изменил формат тиф на формат жпег, а оно на дискету все равно не лезет...

— Ну-ка... Хм... Вы как формат меняли?

— Волковым. Эф шесть...

**37.** Деградация народонаселения происходит у меня на глазах. Юноша (4-й курс юридического факультета государственного университета) регистрирует что-то где-то в вебе, вдруг поворачивается ко мне и спрашивает:

— А латинские буквы — это русские?

Я отрываюсь от сканирования:

— Простите, что?

— Я говорю: латинские буквы — это наши русские?

— Не понял... А русские тогда какие?.. Вы о чем?

— Ну, вот тут написано, что все надо набирать строчными латинскими буквами... Латинские буквы — это русские, что ли?

А ведь на юрфаке, по идее, учат латынь...

**38.** Девушке задали работу по информатике. Она пришла делать ее в наш сектор библиотеки. Попросила меня выключить компьютер. Я выключил. Она читает вслух: "Включите компьютер в сеть". Жмет на повер. Загружаются винды с городскими видами на обоях. Девушка читает вслух: "Наберите на клавиатуре последовательно CD.. Enter D:\ Enter". Невозмутимо шлепает по клавиатуре. Читает дальше: "mkdir name Enter". Шлепает по клавишам. Читает: "cd name Enter". Шлепает, читает: "edit.com Enter, подождите пока загрузится редактор..." Шлепает и откидывается на спинку стула. Минут через пять поворачивается ко мне: "Ну, и долго мне ждать?"

**39.** Читатель спрашивает:

— А где на клавиатуре римские цифры?

**40.** Краевая межбиблиотечная научно-практическая конференция. Присутствует человек из местного "министерства" "культуры". Выступает директриса краевой библиотеки для слепых:

— ...Мы самостоятельно переводим пособия по игре на различных музыкальных инструментах и пособия по технике массажа в специальный электронный формат, пригодный для использования с брайлевским интерфейсом и программами голосового чтения, и по сети отсылаем уже оцифрованные издания в районные библиотеки...

Министерский перебивает:

— Дублетные экземпляры пересылаете?

Директриса:

— Хм... Мы в электронном виде по сети отсылаем... То, что сами


SPIDER-MAN 2
АВГУСТ
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
Название: Spider-Man 2
Издатель: Activision
Разработчик: Fizz Factor
ИГРОМАНИЯ



В тылу
ВРАГА
ИГРО МАНИЯ
АВГУСТ
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
Название: Shrek 2: The Game
Издатель: Activision
Разработчик: Luxoflux

оцифровали...

Министерский:

— Себе не оставляете что ли?.. Надо обязательно оцифровывать в двух экземплярах...

**41.** С умилением вспоминаю время, когда при работе с компьютером практически нельзя было обойтись без командной строки, когда почти каждый пользователь знал такие слова, как 'pkzip', 'pkunzip', 'ha e *.*' и т.п. Вспоминаю об этом каждый раз, когда обнаруживаю, что после работы читателей на компьютере файлы .zip, .rar, и .ha оказываются проассоциированными в винде для открытия с MS Word или Internet Explorer. Такое случается каждый день.

**42.** В отдел заходят две девушки. Одна спрашивает: "А у вас есть песня Чайковского про лебединое озеро?"

Заведующая с горькой усмешкой протягивает ей компакт. Девушка минуту смотрит на конверт и восклицает: "Ого! Да тут целый альбом!"

**43.** Сотрудница библиотеки жалуется, что "в ворде потерялась панелька". Иду искать. Флажок в соответствующем меню стоит, но панели и правда на экране нету. Присматриваюсь и вижу, что из-за левого края экрана выглядывает полосочка в пиксель шириной. Вытягиваю, запихиваю на место и интересуюсь:

— Как же вы ее туда засунули?

— Не знаю, — говорит, — она сама... Ладно... Спасибо вам большое...

— Не за что, — говорю.

Она садится за компьютер, берет мышку, наклоняется над ней, упираясь носом почти в самый коврик, и, провожая мышь носом, резко двигает ей по коврику, после чего еще более резко вскидывает взгляд к экрану, несколько секунд смотрит, опять наклоняется над мышкой, двигает, потом опять смотрит на экран. Это было похоже на постепенную корректировку огня гаубичной батареи по принципу "недолет-перелет". Я не стал ничего говорить: что тут можно сказать?

**44.** В отдел заходит женщина и заводит целую толпу подростков.

— Здравствуйте!

— Здравствуйте.

— Я учительница. Устроила своим будущим студентам экскурсию по библиотеке. Можно я им про ваш отдел быстренько расскажу? Мы вам не помешаем?

— Нет, пожалуйста, рассказывайте...



*Автор иллюстраций — Александр "Sandy" Ремизов*

Поворачивается к своим ученикам и говорит:

— А в этом отделе можно получить из сети интернет готовые рефераты, дипломы и курсовые...

Я перебиваю ее:

— Простите... Вы сказали, что вы учитель?

— Да.

— А вам не кажется, что сейчас вы совершаете профессиональное преступление? Разве не должны вы внушать своим ученикам, что творческие работы необходимо писать самостоятельно?

В ответ звучит дружный хохот учительницы и учеников. Я попросил их покинуть помещение.

**45.** Читатель:

— У вас можно взять напрокат компьютерный компакт-диск?

— Пожалуйста. Какой именно вас интересует?

— А они что, разные бывают?

**46.** Юноша, задвинув клавиатуру глубоко под крышку стола, долго просматривает историю браузера, потом поворачивает ко мне немного испуганное лицо и говорит:

— А тут в интернете почему-то нету рэмблера. Что же мне делать?

— Клавиатурой пользоваться не пытались?

— Ой... А как?

**47.** Конец рабочего дня. Прибегает взволнованная дежурная по библиотеке и жалуется, что одна сотрудница никак не может выключить компьютер. Бегу спасать и вижу, собственно, то, что и ожидал: девушка раз двадцать подряд пыталась зашатдвунить винды с флажком напротив пункта меню "Перезагрузить компьютер".

**48.** Из рекламного отдела регулярно приносят рукописные листочки с информацией, которую необходимо выложить на сайт. В конце концов я не выдерживаю этого маразма и говорю, что в рукописном виде больше информацию принимать не буду: зря, мол, что ли, вам там новый компьютер поставили, блин!.. Рекламщица (язык не поворачивается так ее называть) отвечает на это, что ей "некогда набирать". Едрена вошь, говорю, а от руки у вас время писать есть? Сразу на компьютере это делать, минуя рукописную фазу, не бывает?

На следующий день она притаранила мне распечатку. Вам смешно...

**49.** Читательница:

— Если я вам скажу тему, вы мне скажете, есть ли это в интернете?

— Угу. Это называется "тематический поиск" и стоит пятьдесят рублей.

— А вы мне можете примерно сказать, какие там вообще темы есть, чтобы я зря деньги не тратила?

— Нет, не могу.

— Это почему же?

— Потому что на перечисление этих тем вся моя жизнь уйдет.

— Ну, тогда распечатайте мне, а я сама почитаю.

— Что вам распечатать?

— Все темы из интернета.

— Вы за это всей страной не расплатитесь.

Она багровеет и кричит:

— Что вы мне чушь городите?! Я вот в другом месте была, у них все темы из интернета распечатанные на столе лежат!..

**50.** Это другое место называется телеграф. Там полгода назад распечатали список рефератов, лежавших на тот момент в одной из многочисленных интернет-коллекций, и, чтобы не вступать в долгие диалоги с дебилами, подают его как "каталог тем интернета".

Недавно на телеграфе завелся какой-то шутник, который особенно доставучих придурков отправляет к нам с рекомендацией: "Идите в библиотеку, у них в интернете есть рефераты на все темы".

Если и после того как я не нахожу им нужный реферат, эти безмозглые скоты еще надеются на "какой-нибудь другой интернет", я отправляю их в интернет-клуб "Атлантис". Дальше я их пути не прослеживал. Предоставляю это зоологам.

**51.** Зовут к телефону. Женский голос:

— А ваши компьютеры от карточек работают?

— Каких карточек?

— Ну, ГТС сейчас продает карточки доступа в интернет. Ваши компьютеры от них работают?

**52.** Спросил у одного клиента, который задолбал слишком частыми и слишком тупыми вопросами, не приходило ли ему в голову, прежде чем садиться за компьютер, прочитать хотя бы несколько страничек какого-нибудь Левина или Фигурнова. Он ответил без тени иронии в голосе:

— Нет. А зачем?

**53.** Не про библиотеку, но все равно на близкую тему. Старый друг, имеющий компьютер дома уже не один год и даже ваяющий свою домашнюю страничку ручками на HTML, задал мне в телефонной беседе вопрос:

— Юникс — это ДОС для Линукс?

**54.** Более 50% читателей, свернув нечаянно окошко эксплорера, впадают в панику и зовут на помощь.

**55.** Когда меня зачислили в аспирантуру, я помогал еще одному вновь зачисленному аспиранту заполнять заявления о до-

пуске к занятиям и экзаменам, т.к. он не знал, как пишутся многие нужные для этого слова (слово "заявление", например). Когда я потом устроился работать в библиотеку, он пришел ко мне с просьбой поискать в инете полный текст защищенной кем-то в Томске диссертации. Я поискал, но нашел только автореферат. Знакомец мой расстроился и, рассуждая, сказал, что, видимо, придется ехать за этой диссертацией в Томск или в Москву.

— Зачем? — спросил я. — Не хватает материала?

— Перекатать, — честно признался он.

— Полностью? — изумился я.

— Ну, да, — сказал он. — Тема с моей целиком совпадает. Не самому же писать.

Я тогда искренне пожалел несчастного убогого, но оказалось, что поспешил: он съездил в Томск и месяц назад стал кандидатом наук...

Руки так и тянутся к топору.

**56.** Молодой человек протягивает мне фотку 9x12, сделанную явно "мыльницей". В середине кадра группа людей, больше похожих на мух. Он показывает на голову одного из группы и спрашивает:

— Можете отсканировать так, чтобы только это лицо было, а остальное отрезать?

— Легко, — говорю. — Только вы себе представляете, какое это будет качество?

— А вы, — говорит, — улучшить не можете? Например, насытить лицо пикселями?

**57.** Человек дает отсканить две фотки и просит, "чтобы одна была 100x157, а вторая — не более 30-ти".

— В каких, — спрашиваю, — единицах измерения?

— Не знаю, — говорит. — В каких оно на сайтах измеряется?

Я предположил, что 110x157 — это пиксели, а "не более 30-ти" — килобайты. Пациент по поводу пикселей засомневался.

— Пиксели — это, — спрашивает, — точки?

— Ну, да.

— Как-то, — говорит, — это мелко. Может быть, дюймы?

Я говорю: "Если дюймы, то представьте себе это фото высотою примерно метра три".

— Ой, — говорит, — нет. Так оно, наверное, интерфейс сайта закроет.

***Продолжение следует...***

# Анекдотический микс

## Если бы Windows была написана в Одессе...

1. После загрузки Windows появляется надпись "Таки я загрузилась!" и в течение 15 минут играет мелодия "Семь сорок", которую нельзя ни приостановить, ни отменить.

2. При нажатии на клавишу "Пуск" появляется сообщение: "Ну, шо ты тут клацаешь, пошел бы лучше в футбол поиграл..."

3. Клавиатурный драйвер автоматически преобразовывает букву "г" в букву "х", а букву "ч" в букву "ш".

4. При открытии нового документа по умолчанию ему присваивается название "Шоб ты был здоров.doc".

5. При подсоединению к интернету появляется надпись: "Шо ты занимаешь линию? А вдруг мама позвонит?"

6. При открытии любой папки или файла появляется предупреждающее сообщение: "И оно тебе туда надо?"

7. При инсталляции любой программы появляется сообщение: "Ну и куда ты собираешься писать, поц? Ты купил новый хардрайв?"

8. Размеры файлов указываются с точностью до бита, а вместо таймера в панели встроен счетчик потребления электроэнергии за время работы компьютера.

9. При вызове справочной системы всегда появляется инструкция по приготовлению фаршированной рыбы.

10. Каждые 30 минут автоматически включается заставка с надписью: "Ой-вей, я устала..."

## Сколько участников интернет-форума нужно, чтобы заменить лампочку?

Ответ: 1193

1 меняет лампочку и пишет в форум, что лампочка была заменена. 12 делятся сходным жизненным опытом и историями о замене лампочек разными способами. 7 предупреждают, что замена лампочки — опасное занятие. 27 указывают на грамматические и орфографические ошибки в предыдущих сообщениях. 53 устраивают перебранку с грамотеями. 156 пишут администратору форума жалобы о недопустимости обсуждения замены лампочек в данном форуме. 41 человек исправляет грамматические ошибки в постах тех, кто ругался с теми, кто первым указал на орфографические ошибки. 109 требуют перенести обсуждение замены лампочек в forums.litebulb. 203 требуют перенести обсуждение ошибок в forums.grammar, forums.spelling и forums.punctuation. 111 пишут, что все мы пользуемся лампочками, поэтому обсуждение их замены вполне допустимо в форуме. 306 спорят, где лучше покупать лампочки, какой из методов замены эффективнее, и какие марки лампочек годятся для этого, а какие нет. 27 присылают ссылки на сайты, где можно видеть образцы различных лампочек. 14 сообщают, что ссылки не работают, и присылают правильные ссылки. 3 пишут, что нашли на этих сайтах материалы, касающиеся форума, что делает обсуждение замены лампочек в форуме допустимым. 33 сортируют все предыдущие сообщения, собирают их в один длинный текст и в конце добавляют свое мнение. 12 заявляют, что уходят из форума навсегда, так как не могут больше выносить разгоревшуюся дискуссию. 4 предлагают завести FAQ по лампочкам и их замене. 25 предлагают открыть новый форум forums.change.litebulb. 47 заявляют, что форум forums.physic.cold.fusion был предназначен именно для этого.

:))

— Что означает "Отлаживание программы"?

— Очищение программы от лаж!

:))

Группа программистов просит провайдера райвоенкомата удалить его аккаунт за рассылку спама.

:))

Как узнать, что блондинка работала за компьютером?

Монитор выключен, в щель дисковода запихнут 25-центовик, рядом с мышью лежит кусок сыра, а на джойстик натянут презерватив.

:))

Звонит любовник любовнице:

— Давай встретимся.

— Давай.

— А где?

— Давай у меня дома.

— А муж?

— А его сейчас нет, он в интернете.

:))

Житель Крайнего Севера в компьютерном магазине:

— У вас операционные системы есть?

— Есть.

— Многозадачные есть?

— Есть.

— Дайте, пожалуйста, трехзадачную!

:))

Встречаются два ярых интернетчика...

Один другому:

— Слуууухай... Вчера на Мясницкой таакуууую деевушку встретил... Познакомиться не успел... Гдееее ее теперь искать...

Тот ему:

— Не, ну ты че, ее букмаркой не заложил, что ли?

:))

Спрашивает дочка у мамы:

— Мам, а кто этот волосатый дядя с красными глазками?

— Это твой папа, доченька.

— А он что, заболел?

— Да нет, он к интернету подключился.



# МЕЛОДИИ, ИГРЫ И КАРТИНКИ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

## Рингтоны

| | | | |
|---|---|---|---|
| из к.ф. Бумер - Мобильник | 100001312 | В Гостях У Сказки. Заставка из телепередачи | 1000013261 |
| из к.ф. Бандитский Петербург | 1000013294 | Сердючка - Гоп! | 10000132 |
| из к.ф. Бриллиантовая рука (Песня про зайцев) | 1000013355 | Ленинград - WWW (припев) | 1000013304 |
| Несчастный случай - из к.ф. Генералы песчаных карьеров | 1000013326 | Глюкоза - Невеста | 10000139 |
| из к.ф. Крестный отец | 1000013209 | Madonna - American life | 100001315 |
| из к.ф. Семнадцать мгновений весны (Мгновения) | 1000013188 | Gorillaz - Clint Eastwood | 1000013207 |
| из к.ф. PINK PANTHER (Розовая Пантера) | 1000013231 | Bloodhound Gang - The Bad Touch | 1000013194 |
| из к.ф. Эммануэль | 1000013319 | Rammstein - Du Hast | 1000013237 |

**КАК ЗАКАЗАТЬ**

1. Отправьте SMS-сообщение с кодом выбранной мелодии на номер: **1004** – абоненты Би Лайн, **1243** – абоненты МТС. Для Siemens в конце кода прибавьте S, для EMS – E, для Nokia/Samsung ничего не добавляйте. Пример: Nokia/Samsung – 100312, Simens – 100312s, EMS – 100312e
2. Через некоторое время Вам придет сообщение с мелодией, которую можно сохранить.

Стоимость запроса: 0.6$ для абонентов Би Лайн и МТС. Цена без учета налогов.

**Совместимость:** Nokia 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3650, 5100, 5210, 5210i, 5510, 6100, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8210, 8250, 8310, 8850, 8890, 8910, 9210i. Siemens A50, A55, C45, C55, M50, MT50, M55, ME45, S45/S45i, S55, SL45i, SL55. Samsung N500, N600/N620, R200S, R210S, T100, S100

## Java-игры

**Wizard Pinball** Классический Pinball. Могут играть до четырех человек на одной телефонной трубке. **Nokia:** 3410, 3510i, 6610, 7210, 6100, 7650, 3650. **Siemens:** M50, C55, S55, SL55 — 10000171

**Auto Slalom** Проведи свою машину через лабиринт доберись до финиша без поломок и аварий. Выбирай правильную дорогу и обходи препятствия. Не забывай о топливе, будь внимателен и ты победишь. **Nokia:** 3410, 6310i. **Siemens:** M50, C55 — 10000179

**Open Season** Поскольку охотничий сезон только начинается, у тебя еще есть время доказать, что ты не зря получил лицензию. Все что тебе нужно - меткость и немного удачи. **Nokia:** 3410, 3510i, 6310i, 6610, 6100, 7210, 7650, 3650. **Motorola:** T720 — 100001720

**Solitaire Classic** Классический пасьянс. **Nokia:** 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7650, 3650. **Siemens:** M50, C55, S55. **Motorola:** T720. **Sharp:** GX-10 — 100001710

**2x2** 2x2 - очень интересная игра, которая требует внимания и терпения. 7 различных цветных шаров. Каждый раз появляются 3 новых шара, одним движением игрок может перемещать один шар. 4 или более одинаковых по цвету шара останавливают игру. **Nokia:** 3510i, 6310i, 3650, 6100, 6610, 7210, 7650. **Motorola:** T720 — 10000177

**City Fights** Борьба за превосходство в Нью-Йоркских переулках. Стань непобедимым ! Твое оружие – кулаки и ноги. Будь беспощаден, бей первым. **Nokia:** 3650, 6100, 6610, 7210, 7650 — 10000174

**Keep Ahead** Собери голову тотема voodoo на 50 уровнях. Избегай пожирающих головы обезьян, спасись от зомби, и смертельных потоков лавы. Благополучно преодолей равнины, джунгли, и вулканические горы, доберись до древнего храма Ацтеков. **Nokia:** 3510i, 6610, 7210, 6100, 7650, 3650. **Siemens:** M50, C55, S55, SL55 — 10000173

**Casino VIP** Испытай острые ощущения классного игрока в лучшем казино на Земле. Выбирай из пяти захватывающих игр! **Nokia:** 3650, 6100, 6610, 7210, 7650 — 10000175

**Airrazor** Воздушный Бой - игра с 4 уровнями и отличной графикой и звуком. Ты – пилот супервертолета. Уничтожай вражеские вертолеты, танки и самолеты. **Nokia:** 3650, 6100, 6610, 7210, 7650. **Motorola:** T720 — 10000176

**Battle Titan** Ты – космический наемник и должен очистить от пиратов пространство планеты Титана в системе звезды Альфа Центавра. **Nokia:** 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7650, 3650. **Siemens:** M50, C55, S55, SL55. **Motorola:** T720. **Sharp:** GX10 — 100001712

**Backgammon** Игра, известная еще со времен древней Греции, ей 5000 лет. **Nokia:** 3410, 6610, 6100, 7210, 7650, 3650. **Siemens:** M50. **Motorola:** T720 — 100001727

**КАК ЗАКАЗАТЬ**

1. Отправьте SMS-сообщение с кодом выбранной игры на номер **1244** (Би Лайн, МТС)
2. Получите от нас SMS с адресом и сохраните игру

Стоимость запроса: Би Лайн - 2.0$, МТС - 1.9$

Цены приведены без учета налогов.

Сообщение с адресом сохранится в WAP-Push/Inbox или в Inbox WAP-броузера

ВНИМАНИЕ! Если у Вас телефон Samsung убедитесь, что у Вас разрешены Push-сообщения. Как настроить (в меню): WAP -> Услуги WWW -> Push сообщения -> Настройки -> "Всегда"

## Полифонические мелодии и цветные картинки

| | | | |
|---|---|---|---|
| Саундтрэк к.ф. Убить Билла vol1 | 1000016158 | 50 Cent - P.I.M.P | 100001690 |
| Саундтрэк к.ф. Бумер | 100001639 | Panjabi MC - Mundian To Bach Ke | 1000016130 |
| Саундтрэк к.ф. Бригада | 1000016159 | MC Hammer - Can't Touch This | 1000016118 |
| М. Круг - Владимирский централ | 10000169 | Eminem - Lose Yourself | 1000016106 |
| Мурка | 1000016166 | 2 Pac - Changes | 100001688 |
| Глюкоза - Невеста | 1000016161 | PPK - Resurection | 1000016129 |
| Л. Агутин и Отпетые мошенники - Граница | 10000163 | Dr. Alban - It's My Life | 1000016104 |
| Корни - Плакала берёза | 1000016175 | ATB - 9PM Til I Come | 100001691 |
| Ленинград - Пролежни (Вуду пипл) | 1000016172 | Madonna - HollyWood | 1000016121 |
| Ленинград - Менеджер (тебе повезло) | 1000016174 | Eminem - Without Me | 1000016108 |
| Panjabi Mc - Jogi | 1000016131 | Snap - The Power | 1000016146 |
| Bomfunk MC's - Freestyler | 100001697 | Scooter - Weekend | 1000016144 |
| Limp Bizkit - Rollin' | 1000016117 | Gorillaz - Clint Eastwood | 1000016112 |
| Eminem - Stan | 1000016107 | Snap - Rythm Is A Dancer 2003 | 1000016145 |
| | | Madonna - American Life | 1000016120 |
| | | Paul Oakenfold - Southern Sun | 1000016132 |
| | | Haddaway - What Is Love | 1000016114 |
| | | Kylie Minogue - Can't Get You Out Of My Head | 1000016116 |

ВНИМАНИЕ! Если у Вас телефон Samsung убедитесь, что у Вас разрешены Push-сообщения. Как настроить (в меню): WAP -> Услуги WWW -> Push сообщения -> Настройки -> "Всегда"

Warlords Battlecry III — 1000014945
Осада (Besieger) — 1000014943
BloodRayne — 1000014946
Корсары II — 1000014944
Пираты Карибского Моря — 1000014947
Postal 2 — 1000014948
Sacred — 1000014949

014976 014977 014974 014978 014980
014981 014984 014986 014987 014988
014957 014958 014959 014960 014962 014963 014964 014965



014966 014967 014970 014969 014971 014972 014973 014975

**КАК ЗАКАЗАТЬ**

1. Отправьте SMS-сообщение с кодом выбранной картинки на номер: **1004** – абоненты Би Лайн, **1243** – абоненты МТС
2. Получите от нас SMS с адресом и сохраните мелодию (картинку)

Стоимость запроса: 0.6$ для абонентов Би Лайн и МТС. Цена без учета налогов.

Сообщение с адресом сохраняется в WAP-Push/Inbox или в Inbox WAP-броузера

ВНИМАНИЕ! Чтобы получить Java-игру/цветную картинку/полифоническуюмелодию ваш телефон должен поддерживать технологию WAP, а также иметь правильные настройки WAP/GPRS. Убедитесь, что у вас активирована услуга "Передача данных WAP" или "GPRS-WAP".




**Больше мелодий, картинок и игр на www.solvo.su!**

Техническая поддержка: support@mlogic.ru

# ТЕСТ НОМЕР 48 ГОРЯЧЕЕ ЛЕТО

Ну что ж, на дворе уже конец июля, и нынешнее лето, друзья, выдалось на редкость жарким. Кто сказал про сезон отдыха и отпусков? Немедленно кидайте в этого злодея камень! В подотчетном месяце вышло множество хитов, и поэтому программа нынешнего "**Теста**" — более чем насыщенная. Итак, включайте ваши мозги и — вперед, на покорение вершин "Теста"!

## УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.*

*Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

*Ответы присылайте на* ***test@igromania.ru*** *либо на* ***адрес редакции****. Прочие подробности смотрите в разделе "****Участие в конкурсах****".*

*Редакция желает вам успеха и победы!*

## БОРЬБА С ОШИБКАМИ

**Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать *единственный ошибочный* вариант.**

**1.** В новейшем экшене за производством Уоррена Спектора — Thief: Deadly Shadows — главгерой обучен массе всевозможных воровских трюков, например, он умеет...

**А.** Прятаться в тени.

**Б.** Красться вдоль стен.

**В.** Тушить факелы специальными водяными стрелами.

**Г.** Срезать у прохожих кошельки остро заточенной монетой.

**Д.** Взламывать механические замки любой степени сложности.

**2.** Нику Кангу, рубахе-полицейскому из True Crime: Streets of LA, по долгу службы приходится пресекать массу уличных преступлений на улицах Лос-Анджелеса. В том числе ему приходится иметь дело с...

**А.** ...ограблениями.

**Б.** ...угоном машин.

**В.** ...похищениями.

**Г.** ...видеопиратством.

**Д.** ...торговлей наркотиками.

## В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

**Классика "Теста". Два вопроса, к каждому — пять вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.**

**3.** В видном стратегическом блокбастере этого лета — игре "В тылу врага" — англичане проводят сложные тактические операции в немецком тылу для того, чтобы найти обломки секретной ракеты "Фау" и...

**А.** ...с ее помощью взорвать секретный бункер Гитлера.

**Б.** ...создав на ее основе мощную бомбу, повернуть ход войны вспять и нанести ядерный удар по Москве.

**В.** ...спасти тем самым мирное население острова Манхеттен.

**Г.** ...обеспечить высадку союзников в Нормандии.

**Д.** ...продать ее исламским террористам.

**4.** В главном "народном хите" сезона — гибриде квеста и симулятора бильярда "Провинциальный игрок 2" — большинство действующих лиц подозрительно похожи на всевозможных известных деятелей. Пытливый игрок встретит в игре...

**А.** Арнольда Шварценеггера.

**Б.** Бориса Березовского.

**В.** Клинта Иствуда.

**Г.** Харрисона Форда.

**Д.** Сергея Кириенко.

## ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

**Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.**

**5.** В ураганной гоночной аркаде Mashed игрок может испытать свое мастерство на пятнадцати различных трассах.

**А.** Именно так.

**Б.** Совсем нет.

**6.** В игре по мотивам широкоэкранного блокбастера Spider-Man 2 вы сможете примерить на себя не только шкуру Питера Паркера, но и злодея Октопуса и даже Мэри Джейн.

**А.** Спору нет!

**Б.** Звучит неправдоподобно.

## ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

**Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти "белую ворону" среди правильных изречений.**

**7.** В отечественной стратегии "В тылу врага" (**А**) вы можете принять участие в нескольких боевых кампаниях, (**Б**) повоевать на стороне Англии, Германии и СССР, (**В**) посидеть за рулем танка, грузовика или мотоцикла, (**Г**) а также самолично повлиять на ход второй мировой (**Д**).

***Подготовил Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Над душой у него стоял Матвей Кумби.***

### МАТЬ-ГЕРОИНЯ

ASRock
www.asrock.com

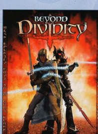
Победитель нашего августовского теста получит отличный приз — современную видеокарту **ASRock P4I45GV** — незаменимую в домашнем хозяйстве каждого настоящего геймера!

# СКРИНТУРС НОМЕР 8 АВГУСТ

Ну что ж, в нашем "Скринтурсе" ничего не меняется: угадывайте девять картинок, получайте наши призы! А призы у нас сегодня такие: пять DVD-боксов с отличной RPG "**Beyond Divinity: Оковы судьбы**". Призы нам любезно предоставлены компанией "**Бука**".

Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких игр происходят девять конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик ***screenturs@igromania.ru*** либо на **почтовый адрес редакции**. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "**Участие в конкурсах**"!

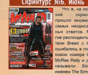
***Составитель "Скринтурса": Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Под пристальным взором Матвея Кумби.***






# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №6/2004

## Скринтурс №6. Июнь




Что ж, на июньский скринтурс пришло множество самых неоднозначных ответов. Многие респонденты путали Breed с Halo, ошибались в порядковом номере Colin McRae Rally и даже называли Singles именем The Sims 2... Однако — подавляющее большинство ответов были абсолютно верными.

### Правильные ответы

1. **Breed**
2. **Операция Silent Storm: Часовые**
3. **Саботаж**
4. **Ил 2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе**
5. **Colin McRae Rally 04**
6. **Desert Rats vs Afrika Corps**
7. **Manhunt**
8. **Painkiller: Крещенный кровью**
9. **Singles: Flirt Up Your Life!**

### Победители

1. **Эдуард Капустин (г. Москва)**
2. **Михаил Рочегов (г. Санкт-Петербург)**
3. **Сергей Агеев (ageevvza@rambler.ru)**
3. **Вязьмитин Евгений (shadow04@rekom.ru)**
4. **Валентин Чешкин (г. Краснодар)**
5. **Просто Денис (г. Москва)**

Все победители "Скринтурса" получат по коробке с игрой **Singles** от компании **"Бука"**.

## Тест №46. Игропад

Что ж, сорок шестой "Тест" стал действительно крепким орешком для наших респондентов. И что особенно обидно, большинство участников ошибалось в самых, казалось бы, простых вопросах. Например, отважную Кейт Уолкер из Syberia 2 называли журналисткой (тогда как она — самая что ни на есть адвокатша), а лысого Хитмана на скотобойне заставляли охотиться за вожаком якудзы. Вывод из всех проанализированных ответов прост — изучайте классику, и вам воздастся!..

### Правильные ответы

1. **Д. (...отращивать за спиной крылья и парить высоко в воздухе, поражая нечисть молниями)**
2. **В. (...злобный коротышка Иван Бургофф)**
3. **Б. (...тупит, чтобы смерть недругов была более мучительной и долгой)**
4. **В. (...коварным маньяком-педофилом)**
5. **Б. (Кроме них в игре есть и другие враждующие стороны)**
6. **А. (Увы и ах)**
7. **Б. (...продолжает сюжетную линию игры Syberia и завершает историю о приключениях отважной журналистки Кейт Уолкер)**

### Победители

1. **Виктор Ерлыченков (г. Москва)**
2. **Сергей Челищев (г. Москва)**
3. **Некто bobby (bobbybo11@inbox.ru)**
4. **Сергей Кузнецов (г. Киев, Украина)**
5. **Игорь Царев (г. Санкт-Петербург)**

Все победители "Скринтурса" получат по коробке с революционным экшеном **Far Cry** от компании **"Бука"**.



# УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

*Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме email-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.*

**1.** Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **"Тест"** выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу, через тире, выбранный вами вариант ответа). **"Скринтурс"**: 1 — Silent Kreed: Операция "В мире животных"; 2 — Jedi Academy: Эротические похождения Вовочки; 3 — Liontron: Monolith Heart 2.0.

**2.** На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики**. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы

сэкономите себе победу в конкурсе.

**Если вы шлете ответы по email**, указывайте город, в котором проживаете.

**Если вы шлете ответы по обычной почте**, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

**3.** ***Присылать письма с ответами*** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания"**. Электронная почта:

**TEST@IGROMANIA.RU для "Теста"**,

**SCREENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса"**.

**4.** Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" **№8**, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" **№10**.

**5.** Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на **августовские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до **30.08.2004**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

**6.** В конкурсах **"Тест"** и **"Скринтурс"** победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

**7.** Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика ***winner@igromania.ru***.

**8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на *winner@igromania.ru*.**

**РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"**


LG
Life's Good


FLATRON
freedom of mind








Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU